№ 1 (85)
январь 2007 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

http://www.nestor.minsk.by/vr
e-mail: vr@nestormedia.com



Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Double Agent, несомненно, является одной из красивейших игр этого года: высокодетализированные модели персонажей, четкие текстуры, красивые эффекты, превосходное освещение.

Полный привод: УАЗ 4Х4

Игра сложна, и для укрощения ее строптивого характера потребуется очень много терпения, времени и сил.

F.E.A.R. Extraction Point

..Перезаряжаю винтовку, дергаю затвор и пытаюсь что-либо увидеть сквозь клубы порохового дыма...

Разработчики забросили нас прямиком в середину XXII века...

Battlefield 2142

НОВОСТИ ИГРОВОГО МИРА

INTRO

Всем привет! Для начала позвольте поздравить вас с наступлением Нового Года, года Огненной Свиньи. Почему-то принято считать его "дьявольским" и не сильно богатым на всевозможные радости. Позволим себе не согласиться с данным утверждением, пообещать вам как минимум множества виртуальных радостей и "дьявольски" интересных материалов. А чтобы не откладывать дела в дальний ящик, приятно удивлять мы начнем прямо сейчас — благо качественных игр на наши винчестеры попало достаточно. Кстати, в преддверии традиционного февральского определения лучших игр мы были немного дезориентированы — претендентов на звание "Лучшая игра" в минувшем месяце прибыло, что не может не радовать, а потому мы приглашаем вас принять участие в выборе игр года — подробнее об этом читайте на странице 8 в рубрике "Блиц". Мы же пока перейдем к краткому обзору январского номера "Виртуальных радостей".

Претендентом на игры номера стали **Battlefield 2142** (отправляемся на страницы 14-15) — шутер пусть и не с идеальным балансом, но весьма увлекательный, а также **Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent** (о новых похождениях зеленоглазого шпиона читайте на странице 30). Очередная инкарнация **FIFA Manager** с порядковым числом 07 рассмотрена на страницах 10-11. Одна из главных претендентов на звание "Лучшая игра года", **Heroes of Might and Magic V**, разродилась адд-оном Hammers of Fate, мимо которого Anuriel просто не мог пройти (его впечатления на странице 13). Кстати, отчетный период оказался богат на качественные дополнения, что подтверждается адд-оном к лучшему боевику 2005-го года — **FEAR: Extraction Point** (у нас более известный как "Эвакуация"): снова чертовски умные противники, снова мертвая девочка — впрочем, обо всем этом вы можете узнать сами, если не поленитесь найти страницы 16-17. Удивительная стратегия **Paraworld** была рассмотрена на 11-12 страницах. Barney, вдоволь накатавшийся на гордости российского автопрома, УАЗе, и детально изучивший автосимулятор "УАЗ: 4x4", спешит поделиться впечатлениями в своем обзоре на страницах 17 и 31.

Знакомясь с рецензиями, ни в коем случае не пропустите рубрику "Подробности", где разместились материалы по популярным РПГ прошедшего года: продолжение объемного гайда по **Titan Quest**, **Neverwinter Nights 2** и настройкам **Gothic 3**. Найдется немало новенького как для гордых владельцев консолей (обзор **Valkyrie Profile 2: Silmeria** на страницах 18-19), так и для любителей кино (как всегда, ищите на странице 20-21).

Напоследок позвольте напомнить, что пока вы знакомитесь с нынешним номером "Виртуальных радостей", у нас полным ходом идет определение лучших игр 2006-го года. С результатами нашего (редакционного) и вашего (читательского) мозгового штурма можно будет познакомиться в феврале, поэтому времени даром не теряйте — пишите письма, голосуйте на сайте ВР, играйте в качественные игры и постарайтесь не обращать внимания на бытующее мнение, что зима — мертвый сезон в игроиндустрии.

АНОНСЫ

"Акелла" решила вновь взять быка за рога, и в феврале нашему взору предстанет дополнение **"Корсары 3: Сундук мертвеца"**. В отличие от параллельно разрабатываемого фанатского адд-она "Корсары: Возвращение легенды", expansion-пак "морских волков" будет нацелен на изменение ролевой системы и введение в мир оригинальной игры нового персонажа — отпетого негодяя и морского разбойника. По самым скромным меркам разработчиков, прохождение новинки отнимет у нас 20 часов реального времени, но уложиться в этот "норматив" смогут далеко не все — слишком велик соблазн взятия побочных квестов, исследования новых уголков Карибского архипелага и опробования свежей системы поединков. Если раньше третьих "Корсаров" упрекали в схематичности боевой системы (знай себе вовремя уворачивайся и наноси выпады), то теперь поводов для этого не будет: подопечный герой не сможет быть мастером на все руки и, например, повышая навык стрельбы из пистолета, не стоит надеяться на ту же виртуозность при фехтовании. Помимо харизматичного "отрицательного" персонажа, поклонники синих морей смогут выбрать и старых знакомых — Беатрис и Блэйза, сюжетные линии которых обрастут новыми квестами. Продолжится и "работа над ошибками" в плане графики: движок подправят, добавят несколько спецэффектов и сделают динамическое изменение погоды (без зонтика даже в солнечный день лучше не выходить). Поправится ли репутация приключенческого экшена, неспроста названного "Багсарами", нам предстоит узнать в самом ближайшем времени.


The Sims 2: Seasons


"Великие Битвы: Битва за Тобрук"

У ребят из команды House of Tales есть все шансы, чтобы сказать новое слово в устоявшемся за долгие годы жанре "квест". Речь идет о проекте **Overclocked**, который появится в первом квартале 2007-го года. В центре внимания — шесть (!) главных героев, с каждым из которых мы проведем немало времени. Скажете, что такое невозможно? А если представить, что один из них — Дэйв МакНамара, частнопрактикующий психиатр, способный с помощью глубокого гипноза основательно покопаться в "мозгах" каждого пациента? Именно так обстоят события в немецком квесте Overclocked, где в качестве основной цели задано вывести на чистую воду пять душевнобольных. Как и полагается психологическому триллеру, проект обладает массой эффектных штампов, не дающих успокоиться игроку до самых финальных титров: здесь вам и мистика, и неожиданные повороты сюжета, и даже немалая порция ужаса. Нетрудно догадаться, что судьбы горемычной пятерки в итоге окажутся тесно связанными между собой. В качестве стартовой площадки для смелого эксперимента взят значительно переработанный моторчик The Moment of Silence — девелоперы обещают добавления динамических теней, правдоподобной симуляции окружающего мира и плавной анимации действующих лиц. Выложенные в Сеть скриншоты пока не могут раскрыть всех карт, однако на Overclocked стоит обратить внимание.

The Sims за номером "три", как известно, запланированы лишь на 2008-й год. Наполнить образовавшийся "вакуум" придется адд-онам, коих к The Sims 2 уже появилось четыре штуки. Последний из них, Pets (в русскоязычной версии — "Питомцы"), еще раз подтвердил, что миллионы поклонников виртуальных человечков сметут с прилавков все, что угодно, — только бы присутствовали логотипы EA и The Sims. Не прошло и полгода: анонсировано новое дополнение для второй части симулятора жизни человека под названием The Sims 2: Seasons. Адд-он несет в себе четыре поры года (зиму, весну, лето и осень), массу одежки для симов и сотни предметов интерьера, которые подойдут к любой обстановке. Мало? Вот увидите — пика многомиллионных продаж "Сезонам" не избежать.

Российская компания Nival Interactive подписала договор с "Акеллой", согласно которому последняя издаст тематическое stand-alone дополнение к стратегии в реальном времени "Блицкриг II". **"Великие Битвы: Битва за Тобрук"** предваряет серию игр "Великие битвы великих полководцев" (на Западе известную как Great Battles). Масштабных сражений во Второй мировой войне было немало, что дает повод рассчитывать как минимум на еще несколько адд-онов. Разработка "Битвы за Тобрук" досталась минской студии Arise, которая в свое время выдала очень неплохую стратегию "Койоты: Закон пустыни", созданную на базе движка от первого "Блицкрига". Наши земляки намерены исторически точно воссоздать африканский порт Тобрук и Эль-Аламейн. На начальном этапе войны именно взятие Тобрука дало значительное преимущество немцам — однако уже в 1942-м году союзники смогли вернуть потерянное доминирование в Африке. Почувствовать себя Роммелем (за Германию) и Монтгомери (за Великобританию) можно будет на протяжении 24-х миссий, объединенных в две кампании. Помимо увеличения образцов доступной техники, мы увидим скрупулезно воссозданные карты того времени, а в качестве наград будут предложены совершенно новые — например, вермахтовская медаль "За взятие Тобрука". Графика вряд ли подвергнется изменениям, чего не скажешь об искусственном интеллекте: "солдатня" поднаберется ума-разума и станет использовать рельеф местности в качестве укрытия, а для отпора превосходящих сил противника сгодятся даже трофейные модели техники и артиллерии. Конечно, вряд ли нам стоит надеяться на проект, подобный "В тылу врага 2", однако качественно новый уровень "Блицкрига II" нельзя не заметить. Ждать "Битву за Тобрук" стоит ближе к февралю

Благосклонно встреченные как прессой, так и игроками **"Санитары подземелий"** просто не могли не остаться без адд-она. Говорить о его названии и особенностях мы пока не будем — помимо неофициальной информации о разработке продолжения от старшего уполномоченного Дмитрия Пучкова — "в тесном сотрудничестве с 1С приступил к работе над адд-оном Санитаров подземелий" — ничего не известно. Сам "виновник торжества" поговаривает о не самой последней роли сержанта Хартмана, которого, де, надо срочно выводить с Матросской тишины. О новых подробностях и дате релиза мы узнаем, естественно, немного позже.

ИНТЕРНЕТ

Военный симулятор **Armed Assault**, благодаря приложенным "Акеллой" усилиям, уже лежит на прилавках магазинов. Игроки, ждавшие от "создателей игры "Операция "Флэшпоинт" какого-то чуда, не ошиблись в своем выборе. Правящая балом реалистичность вкупе с увлекательным геймплеем надолго задержат этот проект на наших компьютерах. Остается лишь пожелать всем хотя бы изредка заглядывать на официальный сайт проекта, www.armedassault.com, ведь там расположились самые актуальные на данный момент патчи, ожидающая вопросов техподдержка, галерея отменных скриншотов и множество другой, не менее полезной информации.

В этом году нас ожидает буквально наплыв компьютерных игр, созданных по мотивам творчества братьев Стругацких. Диапазон проектов настолько широк, что такому успеху могли бы позавидовать даже Джон Толкиен или Джоанна Роулинг — здесь и шутер, и стратегия, и пара квестов. На последние из них стоит обратить внимание, ведь адвенчура


"Корсары 3: Сундук мертвеца"


Overclocked


Armed Assault

"Отель у "Погибшего альпиниста" материализуется уже в феврале. Как нельзя кстати — сайт игры (www..hotel.akella.com) с отличным "квестовым" дизайном, интригующими подробностями, массой качественных артов и растущим день ото дня форумом. Просто шедевр в Мировой Паутине, что тут сказать!



Когда речь заходит об онлайновых сервисах, многие вспоминают valve-овский Steam. Попытки расширить список названных сервисов зачастую ни к чему не приводят (парочка Lineage II и Counter-Strike-серверов, естественно, не имеют никакого отношения к предмету разговора). Расширить кругозор и приятно провести время предлагает компания Groove Games — месяц назад она запустила интернет-сервис **SkillGround**. Главная его особенность — в некоммерческом характере услуг, то есть для того, чтобы поиграть, не нужно ничего платить. Примечательно, что мультплеерные проекты, представленные на выбор посетителям сайта http://www1.skillground.com/sg/index.do, разработаны специально для SkillGround'a (WarPath, C..Q..C, L..A.. Street Racing и Kung Fu: Deadly Arts). Поэтому пока приходится мириться с отсутствием давно признанных электронных развлечений.

www.sacred2.com/en.html — новое место прописки сайта горячо ожидаемой RPG **Sacred 2: Fallen Angel** (в СНГ получившей альтернативное название "Князь Тьмы"). Несмотря на то, что игре до релиза в конце 2007-го еще далече, заглянуть сюда обязательно стоит. Хотя бы ради того, чтобы почитать об основных особенностях геймплея новинки, посмотреть шикарный "мясной" трейлер, порадовать глаз сочными скриншотами и отныне держать руку на пульсе последних событий (это мы о регулярном чтении новостной ленты). Смещение с трона Diablo II продолжается?

Помните, какой фурор произвела весной прошлого года на E3 третья часть сериала System Shock? Наверное, чтобы еще больше выделить амбициозный проект из общей массы, Irrational Games решилась назвать его **Bioshock**. Несмотря на повышенный интерес к проекту, официальный сайт причудливой смеси экшена и RPG все не появлялся. Теперь, однако же, "железный занавес" опустился и любой желающий может зайти по следующему адресу: www.2kgames.com/bioshock/enter.html. На выбор есть два ресурса — с использованием флэш-анимации и без оной, то есть привычный html-вариант. Впрочем, никто не останется обиженным, ведь информации на обоих сайтах предостаточно. Информация об оружии, свеженькая графика, три рекламных ролика (E3 также не обделена вниманием) и любопытная информация для будущих охотников за Эдемом. Контент наполнится, естественно, в самом скором времени.

ДАЙДЖЕСТ

В канун рождественских праздников активизировались христиане и мусульмане, которые открыто выразили недовольство игрой **Left Behind: Eternal Forces** от студии Left Behind Games. Поводом для нападок верующих в Иисуса стала серия "апокалиптических" книг авторского дуэта Тима ЛаХея и Джерри Дженкинса. Писатели достаточно вольно передали новозаветные "Откровения Иоанна Богослова", устроили нашему миру досрочное Вознесение, отправили на небеса истинно верующих, а атеистов безжалостно оставили на Земле бороться за добро и зло. Компьютерная игра пошла еще дальше, предоставив геймерам уничтожать "недохристиан" и методом кнута насаждать вокруг добро. Признать Left Behind: Eternal Forces невинной шуткой и развлечением ведущие церкви мира не решились и призвали прихожан бойкотировать преданный анафеме проект (нечто подобное чуть раньше произошло и с "Мессией"). Разработчику же было предписано немедленно изъять игру из продажи. Только страсти начали было утихать, как к конфликту "подключились" верующие в Аллаха, которым некоторые имена главных героев Eternal Forces напомнили арабские. Запах разжигания межрелигиозного конфликта стал настолько силен, что мусульманские мечети не замедлили выразить солидарность с христианскими "коллегами". Однако горький опыт еще одной неудачницы, Rockstar Games, не поумерил пыл девелоперов Left Behind Games — мало того, что из продаж не было изъято ни одной коробки с проектом, так были еще анонсированы адд-он и сиквел к оригинальной игре.

Английская Creative Assembly поставила новый рекорд объема, занимаемого игрой на жестком диске. Ее историческая стратегия **Medieval 2: Total War** с радостью готова "откушать" полновесные одиннадцать (!) гигабайт свободного места. Исполинских размеров (на этот раз — в самом прямом смысле) проект заставил издателей выпускать игру на двух DVD-дисках, а также дал массу работы локализаторам из российского "Софт-клаба". Для того чтобы вовремя предоставить проект на суд почтенной публики, штатным переводчикам московской студии пришлось перелопатить порядка 13,5 тысяч файлов и пригласить на озвучку 23 профессиональных актера. Правда, теперь, после завершения изнуряющей работы, "Софтклаб" вправе гордиться своим персоналом — такой работоспособности хочется пожелать всем российским издателям.



Bioshock



Left Behind: Eternal Forces

Смогут ли вновь удивить мир бывшие разработчики MMORPG World of Warcraft? Именно эти матерые человичищи в 2005-м году основали студию **Red 5 Studios**. Более-менее значимых проектов до сих пор мы от них не дождались, однако теперь есть повод держать ушки на макушке. Крупный западный инвестор Benchmark Capital выделил парням сумму около 18 с половиной миллионов долларов не на "чай", а на разработку эпической MMORPG. Как называется проект, что он представляет и сможет ли потягаться с "Вовой" — пока неизвестно. Ждем официальных известий и попутно заметим, что вышеозначенная компания-ростовщица денег на ветер не бросает — не так давно она прибыльно вложила в еще одну многопользовательскую игру Second Life (в которой, как известно, крутятся просто астрономические суммы).

Весьма часто при оценивании компьютерных игр нам приходится говорить о таком понятии, как атмосферность проекта. Игру стоит считать успешной лишь в том случае, если геймеры поверили разработчикам, приняли все законы интерактивного мира и на какое-то время взаправду поселились в нем. Громкие хиты последних лет не единожды были уличены в отсутствии атмосферности, и это при более чем достойных других составляющих: геймплее, звуке, графике и прочая. Технология с хитрым названием **amBX** от компании Philips призвана помочь невнимательным разработчикам. Полное погружение в мир игры в домашних условиях создается при помощи специальных периферийных устройств и программного обеспечения. Вся соль заключается в создании непрерывного интерактивного окружения с помощью звука, света, тепловых и воздушных потоков (ладно, хоть от достоверного воссоздания запахов уважаемые исследователи отказались:). Для того чтобы использовать ноу-хау, достаточно стать владельцем продвинутой системы, работающей на "языке" беспроводного интерфейса Bluetooth. В дальнейших планах создателей amBX — опциональное расширение с помощью специализированной мебели (вибрирующие стулья, кстати, уже давно используются на чемпионатах по авиасимуляторам). Список игр, поддерживающих новую технологию, пока невелик (Defcon, Darwinia, Uplink, Supreme Commander и TOCA Race Driver 3), однако если массам она понравится, то стоит ждать пополнения.

О возможном продолжении тактического шутера **Ghost Recon: Advanced Warfighter** начали поговаривать буквально сразу после релиза. Слухи, благодаря Сети, росли и ширились, но вот настало время для официального подтверждения от Ubisoft. Французский гигант игровой индустрии успокоил всех поклонников "кросс-кома" и Тома Клэнси: да, в данный момент ведутся работы над созданием полноценной второй части приключений "Призраков". И если с названием, что называется, "не вышло" (проект отличается от оригинала лишь двоечкой в конце — Ghost Recon: Advanced Warfighter 2), то особенностей в игровом мире прибавилось. И без того проработанный мультиплеер обзавелся новым классом — полевым медиком, в обязанности которого входит лечение не только второстепенных персонажей, но и самого героя (вот только остается открытым вопрос, прибавит ли это популярности лекарям, до сих пор не пользующимся большим спросом у игроков). Заметно расширятся и площади боевых действий, отдохнуть от жарких каменных джунглей призваны помочь горы, пустыни и таящие всякого рода опасности деревушки. Сеттинг можно было бы назвать действительно оригинальным, кабы не страна очередной "демократизации" и ее время — Мексика, 2014-й год. Таким образом, с момента наших приключений в прошлой части минул лишь год. Террористы стали непонятливые, что ли?

Было бы в высшей степени наивно предполагать, что отметившая в прошлом году свой десятилетний юбилей Лара Крофт отправится на еще незаслуженную пенсию. Но на этот раз мы хотим сообщить не о разработке очередной компьютерной игры, а о фильме, съемки которого уже начались. Те, у кого стойкая аллергия на Уве Болла, могут спать спокойно — от услуг немецкого боксера-любителя компания Paramount Pictures решила отказаться. К разряду неожиданных новостей сообщение о главной актрисе, Анджелине Джоли, вряд ли можно отнести. Касательно сроков выхода фильма **Tomb Raider 3** креативный директор Eidos Ян Ливингстон (Ian Livingstone) не смог сказать ничего определенного. Учитывая тот факт, что новая игроизация Ларочки явит себя в 2008-м, можно предположить, что тогда же состоится и кинопремьера.

По авторитетному мнению команд LucasArts и TT Games, Санта-Клаус не кто иной, как джедай. Пользуясь Силой, открытой дядюшкой Лукасом, любимец детишек всего мира проникает в узкие дымоходы, кладет под каждую рождественскую елочку подарки и успевает при этом "засветиться" на любом мало-мальски важном празднике Нового Года. Столь смелые предположения относительно истинной сущности Санты материализовались в недавней **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy** в виде "пасхального яйца". Чтобы побегать в одежке американского деда Мороза в режиме Free Play, достаточно нескольких манипуляций: сначала ввести два кода — CL4U5H (дает шляпу и красную одежду) и TYH319 (дает белую бороду), затем в меню создания персонажа выбрать человеческого персонажа и, наконец, в меню Extras активировать пункт Disguise 3. Приятного времяпрепровождения!

ЗАДЕРЖИМ

Компания Perpetual Entertainment известила общественность о задержке MMORPG **Gods & Heroes: Rome Rising**. Отладка мультиплеера и системы взаимоотношений между игроками продлится вплоть до лета 2007-го, но самое интересное в том, что разработчик поспешил отказаться от услуг 35 своих сотрудников. Массовое увольнение, по мнению руководства "перпетуалов", должно поспособствовать скорейшему релизу мультиплеерного проекта. Иначе как неоднозначным данное решение не назовешь.

Жаждущим эпики и философии в **Jade Empire: Special Edition** придется на некоторое время запастись терпением — раньше февраля успевший наделать много шума порт с Xbox 360 не появится. Назначив новый срок релиза, разработчики (компания Bioware) совсем запамятовали объяснить причины задержки. Что ж, будем ждать, ведь у этой причудливой смеси экшена и ролевой игры есть немалые шансы взбодрить PC-игроков.

Антон Борисов



Medieval 2: Total War



Gods & Heroes: Rome Rising

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Sword of the Stars

Название локализации: *"Sword of the Stars: Повелители звезд"*
Разработчик: *Kerberos Productions*
Локализатор/издатель: *"Новый диск"*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 CD/1 DVD*



Sword of the Stars в официальном пресс-релизе принято считать глобальной походовой стратегией. Однако границы ее жанра простираются куда дальше: к примеру, здесь нашлось место и реальновременным боям, и менеджменту, и экономике, и тактике.

Вы только представьте себе космическую стратегию, в которой, при желании, экономической составляющей можно уделять лишь небольшую толику внимания, а сосредоточиться на главном: на изучении технологий, конструировании кораблей и непрерывном опробовании своих изобретательских опытов в деле (боях, то бишь). Учитывая десятки всевозможных пушек, лазеров и фотонных агрегатов, вариантов межзвездных посудин может существовать сотни, причем ни одно из них не будет повторять другое. Какой тут принцип "камень-ножницы-бумага"! Берем выше и начинаем, наконец, знакомиться с локализацией этого неоднозначного проекта.

Так как обучающая миссия вышла откровенно скучной и невыразительной, знакомство с SoS стоит начать с чтения 54-страничного руководства. Поверьте, чтиво получилось увлекательным, познавательным и практичным. Не зная рас, которые схлестнулись между собой в бездонном космосе, сложно сделать хоть сколь-нибудь ответственный выбор, а уж о вживании в роль так и вовсе говорить не приходится. Единственным удручающим фактором станет необходимость постоянного обращения к самой игре, ибо понять основы геймплея и тонкости управления империей можно лишь после того, как советы будут применены на практике.

Но самое обидное в локализации вовсе не это. Куда больше портит настроение общее оформление SoS, которое недалеко ушло от англоязычной версии и навевает ощущение созерцания дешевого треша. Выразить это словами достаточно проблематично — картинку нужно прежде всего видеть. Огромные, просто гигантские буквы текста (ладно, хоть шрифт выбран не Arial); аляповато выглядящие, словно вырубленные, окна меню; неудобный интерфейс и монотонный голос дикторши, которая нехотя рассказывает о Повелителях звезд, коварных хайверах и назревшем в Галактике конфликте... Желание играть дальше отпадает если не напрочь, то всерьез и надолго. Поэтому огромная просьба: постарайтесь на первых порах не обращать внимания на внешнюю оболочку SoS — вполне возможно, что игровой процесс затянет вас в свои сети на долгие зимние вечера.

Перевод в целом оставил приятные впечатления. Да, выполнен он без искорки, юмор отсутствует напрочь, но в этом вина отнюдь не отечественных локализаторов — все-таки не в аркаду или юмористический квест играем. Другое дело, мультиплеер, который настойчиво требует обновленной версии SoS. К оригиналу патч 1.01 уже давно гуляет по Сети, чего не скажешь о локализации. "Новый диск" обещает выпустить обновление лишь в начале 2007 года (зная продолжительность новогодних празднеств, раньше февраля вряд ли удастся его увидеть), что для игры такого уровня, как SoS, — непозволительная задержка. Получается, что сингл для русскоязычных пользователей на данный момент — единственная радость.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6

DevastationZone Troopers

Название локализации: *"Звездный спецназ"*
Разработчик: *CGS Software*
Локализатор/издатель: *"Руссобит-М"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 CD*



Бюджетный аркадный шутер... Звучит не многообещающе, правда? В случае со "Звездным спецназом" опасения оказываются не напрасными и находят свое отражение с каждой минутой игры. Герой одиночка, от действий которого зависит судьба всего мира; плохиши, для победы которых необходимо открытие всего одного портала (из него по плану попрет всякая нечисть), да геймплей, суть которого в непрерывном "беги-стреляй". Стараясь компенсировать унылый процесс истребления врагов и выискивания бонусов-аптечек, разработчики ввели сомнительную мини-игру перед каждой миссией. Теперь для того, чтобы высадиться на бренную землю, кораблю нашего альтер-эго необходимо преодолеть ряд препятствий, постараться уберечь обшивку от шальных метеоритов и благополучно разминуться с подложенными противником минами. Получилось? Тогда принимайте командование — "руссобитовцам" удалось выпустить русский вариант игры.

Предшествующий первому заданию видеоролик не предвещает ничего хорошего. Империя Раккай разбушевалась, активно давит землян и строит радужные планы по покорению галактики. Бла-бла-бла... Далее идет массированное наступление штампов, которые локализаторы заботливо озвучили и даже придали приличную интонацию. Собственно, на этом "звуковики" закончили и предоставили шанс проявить себя переводчикам — текста в брифингах хоть отбавляй. Донести его в удобоваримом для большинства игроков виде локализаторам полностью не удалось, поэтому догадаться, что значат аббревиатуры ОАБ (разведка), СВП, АП и прочие мудреные словечки не представляется возможным. Впрочем, вряд ли вам захочется глубокого погружения в мир "ЗД" — уж больно топорна графика, уж слишком односложен игропроцесс, уж есть, в конце концов, куда более качественные проекты рассматриваемого нами жанра. Но и здесь переводчики умудрились малость напортачить и не привести в полное соответствие английскую и русскую версии игры. Что ж, их можно понять: когда игра, что называется, "не цепляет", очень трудно заставить себя работать на пределе возможностей.

Приз зрительских симпатий отхватил саундтрек, составленный из композиций всего трех групп: Exstus, The Phase (кстати, русские ребята) и Tolgar And TodMiner. Электронная музыка в стиле ритмичного техно и drum'n'base явно пошли "ЗД" на пользу. Музыкальные треки лежат в папке с игрой в "народном" формате mp3, поэтому позаимствовать их для прослушивания на досуге не проблема. А учитывая невысокие системные требования игры, получаем на выходе не самое худшее времяпрепровождение после изнурительного рабочего дня.

Оценка игры: 5
Оценка локализации: 4.5

Антон Борисов

Лицензионные диски для обзора предоставлены компанией "ХИТ компани"

Space Empires IV Deluxe

Название локализации: *Космическая империя IV*
Разработчик: *Malfador Machinations*
Локализатор/Издатель в СНГ: *Акелла*
Количество дисков в локализованной версии: *1 CD*



С самого своего рождения «Space Empires» свято чтила традиции пошаговых космических стратегий. Нельзя сказать, что игры серии были особенно красивы, но они обладали потрясающе интересным геймплеем. Однако в 2000-м году, после релиза Space Empires IV, Malfador взяла неожиданно долгий тайм-аут. Экспериментальная Space Empires: Starfury, которая вышла в 2003-м, обернулась сокрушительным провалом. Неплохая стратегия мутировала в убогий экшен-симулятор, что, разумеется, не могло понравиться поклонникам сериала, которым из-за отсутствия новенькой номерной игры оставалось только проходить по сотому разу четвертую «серию», попутно ругая локализаторов, сильно медливших с запуском русской версии, и разработчиков, не торопившихся выпускать в продажу продолжение «Космической империи».

В итоге, на локализацию-таки расщедрился не кто-нибудь, а маститая «Акелла», выбросившая переведенную Space Empires IV (Deluxe-версия) на прилавки магазинов за считанные дни до релиза новой номерной игры.

В играх вроде "Космической империи" достаточно много текстовой информации: характеристики юнитов и планет, описания рас и народов, даже сообщения межпланетной корреспонденции (этакий "космический e-mail"). Весь этот текст локализаторы перевели добросовестно и грамотно. Нарекания у меня лично вызвала только графа "отчет", где публикуется информация об инопланетных расах. Я не знаю, ошибка ли это "Акеллы" или промах разработчиков, но информации по некоторым видам "братьев по разуму" в игре нет вообще! Получается, что досье на каких-нибудь насекомых нам почитать разрешают, а история "человекообразных" ребят из соседней Солнечной системы является тайной за семью печатями. Но, к счастью, такие случаи скорее исключение, чем правило. Придраться к переводу текста практически невозможно — во всяком случае, я не заметил ни грамматических ошибок, ни косноязычия. Пожурить можно только за шрифт, который, пожалуй, мелковат — поначалу терпимо, но через пару часов глаза начинают уставать. Об озвучке говорить не приходится, потому что озвучивать просто нечего. Речи в "Космической империи" нет, все игровые события сопровождаются лязгом оружия, гулом возмущенной толпы (это когда поднимается восстание) да зловещей музыкой.

Ну и не забудем про мануал. Хотя мы-то с вами не забудем, а "Акелла" почему-то позабыла. То есть папка присутствует, однако само руководство написано на английском. Тем не менее, в Space Empires IV есть режим "обучение", в котором можно найти подробные описания всех игровых юнитов, а за сведениями из истории рас и народов можно обратиться к вышеупомянутой графе "отчет". Возможно, при таком раскладе мануал и не обязателен.

Локализация, в целом, получилась не плохой, но и не идеальной. Несколько досадных просчетов портят все впечатление от игры (особенно меня расстроило отсутствие досье на некоторые инопланетные расы — когда видишь такие "ошибки", сразу пропадает весь интерес к дальнейшей игре).

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 6

AlexS

CivCity: Rome

Название локализации: *CivCity: Rome*
Разработчик: *Firefly studios\Firaxis Games*
Локализатор: *Atomy*
Издатель в СНГ: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



В этом году с градостроительными стратегиями случилось реальное чудо. Во втором полугодии вышла целая тройка представителей этого жанра, фактически, подняв его из забвенья. CivCity: Rome от Сида Мейера как раз один из упомянутой троицы. Несмотря на то, что игра эта уступала Caesar IV, причем во всем, она оказалась очень неплохой вещицей. Простейшее управление, настоящий черепаший темп геймплея, обязательный для своего жанра, и хороший звук сделали свое дело. Подпортило репутацию лишь использование разработчиками устаревшего, хотя и превосходно оптимизированного, движка, а также досадное количество всяких неурядиц непосредственно в игровом процессе.

На локализацию игры ушла вся осень. Но стоило заглянуть в мануал — и "брови поползли вверх, пока не уткнулись в затылок". Частенько локализаторы и за полгода не способны толково сработать мануал на дюжины две страниц, а тут после каких-то нескольких месяцев работы в распоряжении пользователя оказались почти шестьдесят страниц, считай, энциклопедического материала. И, несмотря на то, что большая часть все же отдана на разъяснение всех мелочей игры (явно для поклонников, потому что нормальный человек все это читать не будет), информации о Римской империи предоставлено просто уйма. Разумеется, нормально сверстать этот "труд", так сказать, никто никогда бы и не взялся, так что довольствуемся исключительно белым фоном, стандартным шрифтом Times New Roman и бьющими в глаза темноватыми скринами.

Но мало того, что после прочтения мануала любой, наверное, свихнется на почве истории Древнего мира, этим энциклопедический потенциал CivCity: Rome не исчерпывается. Огромное количество познавательного материала содержится непосредственно в игре. И тут локализаторы порадовали: все аккуратненько переведено, без смысловых ошибок, разве что порой встречаются опечатки, пропуски букв. После увиденного тотального перевода монументального труда об истории и культуре Римской империи что уж говорить о всяческих русификациях менюшек, надписей, подписей и о подборе к ним подходящих шрифтов? Сразу чувствуется, что некто пожертвовал часами досуга ради качества. Только отчего-то остался не тронутым Credits, то бишь "Авторы".

И конечно, пару слов об озвучке. Признаться, чувствую себя немного неловко, ибо, привыкнув к постоянному неудачному озвучиванию игр, не так уж легко расписывать прямо противоположную — удавшуюся. Читать тексты пригласили весьма и весьма известных дикторов, чьи голоса в последнее время мы слышим в основном в программах кабельного телевиденья. Первые десять минут не отпускала мысль, словно перед тобой на мониторе не игра, а очередная передача "Национального географического" или "Дискавери". Никогда в локализованных стратегиях голоса актеров не казались настолько "родными" и подходящими.

Так что вывод один: если по душе градостроительные стратегии — берите не задумываясь.

Оценка игры: 7
Оценка локализации: 9,5

Берлинский Gosha

Call of Juarez

Название локализации: *Call of Juarez: Сокровища ацтеков*
Разработчик: *Techland*
Локализатор/издатель: *"1С"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Вышедший в сентябре нынешнего года боевик в стиле "вестерн" Call of Juarez от польских девелоперов из Techland совсем недолго — чуть больше месяца — оставался нерусифицированным. Компания "1С" уже 20 октября выложила на прилавки локализированную версию этого довольно занятного проекта.

Билли "Свечке", охотнику Рею и другим действующим лицам повезло: "1С" расстаралась на славу и в очередной раз проделала свою работу оперативно и, главное, качественно. В папке с игрой мы можем найти лаконично, но стильно оформленный мануал в традиционном для сего рода документов формате PDF. Единственное, к чему можно придраться по этой части, — черно-белые, в большинстве своем, скриншоты.

В "Сокровищах ацтеков" переведено практически все. Из замеченных вещей в английском варианте сохранились только плакаты "Wanted", однако не будем сильно корить за это локализаторов: значит, они посчитали, что так было нужно. Зато и субтитры, и ролики, и монологи/диалоги героев, и подсказки с прочими элементами геймплея "портированы" на русский язык просто отменно и практически без огрехов (парочка некорректно переведенных слов и фраз не в счет). Работники "1С" не поленились и озвучили на русском даже "загрузочные" тексты. Радует озвучка, лишь местами кажущаяся "переигранной": актеры весьма неплохо вжились в свои роли — и нужная "серьезная" хрипота в грубом мужском голосе/заискивающие нотки женского кокетства гармонично вписались в игровой антураж.

Родные "ковбойские" шрифты логично не подверглись заметным изменениям: глупо было бы применять "футуристическое" начертание в вестерне. Правда, русские слова смотрятся в такой графике немножко непривычно и забавно ;). "Приобретенных" багов замечено не было, вылетов или еще каких-либо глюков — аналогично. Так как следующее нигде на диске или упаковке указано не было, спешу предупредить потенциальных покупателей игры: продукт защищен StarForce'ом, от которого, между прочим, некоторые крупнейшие западные фирмы уже отказались.

В общем и целом, низкий поклон "1С" за высокую скорость работы, отличное качество перевода и неплохую подборку актеров, а разработчикам из Technoland — за местами оригинальную и динамичную игру.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 9

Павел "barney" Брель

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Gothic 3

Название локализации: *Gothic 3*
Разработчик: *GFI Russia*
Издатель: *Руссобит-М*
Количество дисков: *1 DVD*



Не так давно немецкая студия Pluto 13 (более известная как Pyranha Bytes) выпустила в свет продолжение приключений Безымянного Героя (более известного как ГГ). Gothic 3 должна была перевести серию игр на качественно новый уровень, и ей это по большей части удалось. Вместо тесного острова Хоринис нам открылась вся континентальная часть королевства Миртана, где можно поистине заниматься чем угодно: работать на враждующие группировки и выполнять более шести сотен заданий, захватывать города, изменяя облик мира, собирать камни друидов и огненные чаши или просто путешествовать в поисках сокровищ. Расширенная система развития персонажа и переработанная система магии, а также графический движок, способный выдавать отличную картинку даже на средних настройках, сделали геймплей совершенно замечательным.

И была бы Gothic 3 превосходной игрой, если бы не подкачало бета-тестирование и оптимизация. Большое количество технических ошибок, неудобная боевая система и недоработанный искусственный интеллект NPC заставили многих игроков отложить игру до выхода патчей, а заодно и подождать локализации.

А тем временем локализаторы из GFI уже вполне были готовы выпустить Готику 3 в СНГ, однако задержали выход ради этих самых патчей. И совершенно правильно сделали: в результате обладателям русской версии не грозит потеря сохраненок после вылета игры, не придется им увидеть флеш-моб монстров в Нордмаре, эффект Lensframe внутри пещер и другие глюки западноевропейской версии.

К переводу Готики 3 GFI подошли с энтузиазмом: чтобы сохранить атмосферу предыдущих частей, специфические для игры термины были согласованы с фанатами, а для озвучки диалогов были приглашены многие актеры, чьи голоса запомнились еще со времен первой Gothic в переводе Snowball (ГГ — Сергей Чонишвили, Мильтен, Ли — Дмитрий Полонский, Лестер — Андрей Ярославцев и др.). Результат полностью оправдал ожидания: слушать диалоги интересно, желание поскорее "пролистать" разговор не возникает.

Текст и надписи переведены хорошо, но все же иногда встречаются ошибки. Например, не фатально, что и Sword и Katana переведены как "Меч", но вот какой из этих мечей использовать для создания Меча Мастера уже непонятно. Но подобных примеров мало, и их можно списать на короткие сроки создания локализации. К игре прилагается хорошо переведенный мануал, в котором, однако, много ошибок в описании интерфейса — небольшая неприятность для тех, кто читает мануал. Замечена и более серьезная ошибка: в игре по умолчанию включен test mod. A test mod — это не только настройка игры, но и читерство. Будьте внимательны и не сохраняйте игру после использования отладочных команд.

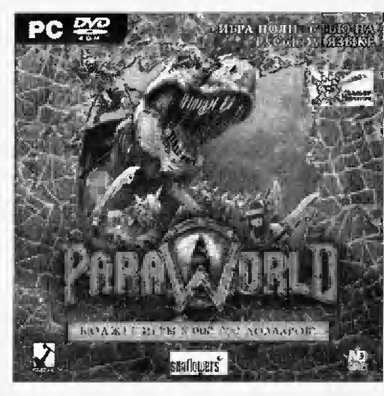
Таким образом, локализация от GFI/Руссобит-М оправдала все ожидания: мы получили качественный перевод, причем вскоре после выхода игры на западе. Однозначно рекомендую поклонникам Готики.

Оценка игры: 8.5.
Оценка локализации: 9.

Anuriel

Paraworld

Название локализации: *Paraworld*
Разработчик: *SEK*
Издатель в СНГ: *"Новый диск"*
Локализатор: *"Булат"*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Эта игра задолго до релиза привлекла к себе внимание. Еще никто толком не знал сюжета, интересующимся приходилось по крупицам собирать слухи на форумах и соединять воедино, толком не знали о геймплее, разве что всем известное "стратегия в реальном времени", но все знали точно козырной туз, то, что именно противопоставит Paraworld коллегам по жанру — динозавры. Древние рептилии стали визитной карточкой игры, его оригинальной чертой, так что все будущие стратегии, в которых встретятся эти милые создания, будут считаться клонами. Но по иронии судьбы, когда игра вышла в свет, некоторая часть игрового сообщества прилепила лычку "клон" ей. Тем не менее, игра получилась яркой и очень самобытной. Все благодарности, конечно, в адрес "этих динозавров" вместе с остальными представителями земли до начала времен.

Локализованная версия вышла совсем скоро после мирового релиза, а объема работы для локализаторов было просто уйма. В отношении оперативности у "Нового диска" до сих пор нет особых проблем. Боязливо посматривая на глаз динозавра с меню установки, а затем на широко распахнутую пасть оного на обложке диска, лезем в мануал. Лежит он на поверхности, а формат .doc и размер файла уже предупреждают, что нам предстоит встретиться с очередным чуть ли не научным трудом. Признаться, удивился, не встретив холодного, сухого текста, но, правда, и не увидел ничего "гоблинского". Видно, что мануал делался для неопытных игроков (в основном-то они читают мануалы), а не для киборгов, которые ни за что не заснут за шестьюдесятью с лишним страницами. Вот только периодически встречаются ляпы наподобие: "это ужасное оружие способно стрелять намного дальше своей области обзора..." или потешные характеристики, например, корабля с тараном ("веселый экипаж корабля с тараном любит медовуху и залихватские песни") или рыбака ("они выходят в открытое море на своих изумительных кораблях, чтобы ловить рыбу").

Перевод непосредственно самой игры выполнен жуть как великолепно, хоть глаза протирай — вдруг почудилось. Отличный подбор шрифтов, смотрятся как родненькие, тексты не вылезают за рамки, а в предложениях не находится места грамматическим ошибкам, досадным опечаткам, даже названия доисторических животных переведены правильно.

За озвучивание отдельная благодарность. Не знаю, был ли кастинг или нет, и насколько жесткий, но голоса подобраны идеально, актеры не переигрывают, не зачитывают монотонно диалог — а играют. Помню, с какой характерностью была произнесена фраза Коула: "Можно я его убью?". Такой "рычащей" деликатности, право, давно не слышал в играх. Оттого вдвойне приятно слушать. Мысль отключить в опциях голос и воспользоваться субтитрами мне даже в голову не пришла.

Обыкновенно у всего есть плюсы и есть минусы. В данной локализации, как ни странно, минусов нет, а если они и найдутся, то будут мелочными ошибочками, которые мало кто замечает. И все, что касается отрицательной стороны русификации, лишь субъективное мнение играющего.

Оценка игры: 7,5
Оценка локализации: 9,5

Берлинский Gosha

Glory of the Roman Empire

Название локализации: *Величие Римской империи*
Разработчик: *Heamimont Games*
Локализатор/Издатель в СНГ: *"Акелла"*
Количество дисков в локализованной версии: *2 CD*

"Glory..." — второй после CivCity:



Rome соперник великолепного Caesar IV в жанре "градостроительная стратегия". Игрока вновь ждет Римская империя, за которой снова некому приглядеть, уберечь от пожаров и варваров и обустроить пустующие государственные земли. Вот только ей немножко не повезло. Графически ее не обделили, дав возможность насладиться сочными красками панорам процветающих городов, сменой погоды и отличными пейзажами. Но, как и в случае с сидмейерским творением CivCity: Rome, данной стратегии не хватило продуманности игрового процесса. Уж больно поверхностно подошли разработчики к проекту.

Лицензионной русской версией нас решила порадовать компания "Акелла". Как всегда, первое, на что обращаем внимание, — это незабвенное руководство пользователя. Здесь же — на его отсутствие. В нашем пользовании будет только небольшое Readme, не копирующееся в папку с игрой после установки.

Если уж собрались переводить и логотипы, то следовало довести дело до конца. А так на обложке видим неплохое, симпатичное "Величие Римской империи", а уже в загрузочной заставке прежний, оригинальный "Glory of the Roman Empire". Однако это мелочи, главное — качество русифицированного текста. Меньшие подписи хороши, в советах на загрузочных заставках ошибок замечено не было, а сами тексты не грешат длиннющими, трудно перевариваемыми предложениями. Наоборот, язык прост и понятен даже ребенку, не придется мучиться "что это за слово?", "дай-ка еще перечитаю...". Потому возможность повстречать во время чтения ошибочки значительно уменьшается.

И конечно, вспомним озвучивание. Даже притом, что для игры вполне хватит и грамотных субтитров, на фоне пускай звучит быстрая латинская речь ("шоб лучше игралось"), при желании можно включить и русскую. Неторопливый, размеренный тон переводчика буквально "разжует" вам все нюансы. Так что абсолютно никаких проблем в прохождении возникнуть не должно. Похвалить озвучивание стоит и за сохранение общей атмосферы игры, что очень важно. Впрочем, в градостроительных стратегиях и им подобных по характеру геймплея главное — подходящий подбор голоса, остальное, в общем-то, и не требуется.

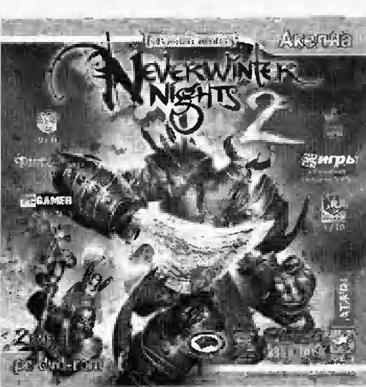
В итоге у "акелловцев" благодаря грамотному переводу и озвучке локализация получилось по уровню выше средней, но, из-за привычной им безалаберности, временами подходящая под определение "нормальная, но бедненькая".

Оценка игры: 7,5
Оценка локализации: 7,5

Берлинский Gosha

Neverwinter Nights 2

Название локализации: *Neverwinter nights 2*
Разработчик: *Obsidian Entertainment*
Локализатор/издатель в СНГ: *Акелла*
Количество дисков в оригинальной версии: *2 DVD*



2006 воистину стал знаменательным для поклонников жанра РПГ: именно в течение сего года вышли продолжения самых хитовых ролевых игр последнего времени — TES4: Oblivion, Gothic 3 и Neverwinter Nights 2. Если первые две пытались рывком вывести жанр на новую ступень развития, то NWN2 отказалась от каких бы то ни было кардинальных перемен и решила развиваться по принципу "тише едешь — дальше будешь", чем несказанно порадовала многих консерваторов. В отличие от первой NWN, которая к данному моменту так и не обзавелась официальной локализацией, NWN 2 не позволила перехватить пиратам инициативу и "легализовалась" достаточно быстро. Мы же, в свою очередь, попробуем взвесить все "за" и "против" и разобраться, пошел ли игре на пользу столь быстрый выход локализации.

Пожалуй, самой досадной новостью стало отсутствие русской озвучки диалогов в игре. Для жанра РПГ наличие высокопрофессиональной озвучки реплик персонажей весьма критично, и отсутствие перевода неприятно, особенно для тех игроков, кто не знает английский. Единственное, чем можно объяснить сей факт, это ну очень большое количество реплик, на озвучку коих потребовалась бы не одна неделя (точно такую же ситуацию мы имели с TES4: Oblivion, где 1С также оставила оригинальную озвучку).

Положение несколько исправляют субтитры да перевод подписей/документов/записей и иже с ними: хвала богам, тут все переведено без ошибок и неточностей. Что касается шрифтов, то они вызвали целый шквал негативных отзывов на сайте Акеллы: мало того, что все тексты написаны стандартным Times New Roman, они еще и довольно малы, что изрядно напрягает ввиду обилия информации и диалогов. Из-за этого некоторым геймерам с неважным зрением пришлось скачивать другие шрифты. Брифинги при загрузке часто не вмещаются в отведенное им место — и нам предлагают почитать лишь окончание сообщения.

33-страничный мануал нареканий не вызывает, но и ничего нового не предлагает: сюжет, основы NWN 2, нововведения, интерфейс... Новичкам будет весьма кстати ознакомиться. В процессе игры были замечены незначительные баги, существенен, пожалуй, только один из них: "черная" вода, т.е. имеются некоторые проблемы с текстурами воды, из-за которых она выглядит сплошной темной гладью. Ждем патч...

Истину глаголет пословица "поспешишь — людей насмешишь". В случае с локализацией NWN2 она весьма актуальна. Лучше бы мы подождали месяц-другой и получили достойный перевод достойной игры. Сейчас же приобретение сего продукта можно рекомендовать лишь игрокам, не знающим английский. Остальным — играть в оригинал.

Оценка игры: 8
Оценка локализации: 5,5

Евгений "Johnny" Тимошенко

Dark Messiah of Might & Magic

Название локализации: *Dark Messiah of Might & Magic*
Разработчик: *Arkane Studios*
Локализатор / Издатель: *Бука*
Количество дисков: *1 двухслойный DVD*



Темный Мессия свою темную миссию выполнил: горячие споры вокруг этого проекта продолжаются с момента выхода demo-версии в свет и до сей поры. Теперь же у геймерского сообщества есть замечательная возможность ознакомиться с русифицированной версией Dark Messiah of Might & Magic от "Буки". Выбор компании-локализатора не случаен: выпуск большей части игр, созданных при участии Valve, на русскоязычной территории находится под юрисдикцией именно "Буки".

Как повелось, начнем с мануала: после инсталляции его можно найти и изучить в папке с игрой. Ничем особенным руководство похвастаться не может, однако и придраться к нему не за что: лаконичная информация о проекте, подсказки и самые важные моменты игры обозначены вполне сносно.

К переводу — это касается как устной, так и печатной речи — никаких претензий также нет. Текст "портирован" практически без огрехов и, более того, некоторые английские "крылатые" выражения обзавелись адекватными русскими аналогами, а не переведены дословно. Немного огорчает бедный шрифт: локализаторы могли подобрать и более интересное, стилизованное под проект начертание.

Зато озвучка устной речи выполнена просто замечательно: ни один из героев, включая инфернальную Зану (Xana), своей харизмы и особенностей характера не растерял. Супостаты ругаются теперь также по-русски, а восклицания нейтральных субъектов полны эмоций и искренности.

Попытки синхронизации голоса и анимации губ в роликах и непосредственно игре также похвальны. Помните чудесную локализацию Half-Life 2 от "Буки"? Так вот, русифицированная версия Dark Messiah of Might & Magic отличается практически таким же высоким качеством. Единственный негативный момент озвучки заключается в том, что тембр голоса одного и того же персонажа в роликах и игровых сценах может различаться.

Немного портит впечатление от локализации небольшой технический промах: в процессе игры изредка может "глючить" инвентарь, но и эта, пожалуй, единственная "приобретенная" напасть быстро проходит. Зато "Бука" преподнесла весьма важный подарок всем потенциальным покупателям, избавив пользователей от строгой необходимости закачивать обновления одиночной игры через систему Steam. Правда, если вам захочется поиграть в мультиплейер, раскошелиться на трафик/время в Интернете все же придется.

Немногочисленные недостатки все-таки не дают существенного повода ругать локализацию. "Бука" со своей задачей справилась если не отлично, то, как минимум, очень хорошо.

Оценка игры: 7,5
Оценка локализации: 9

Павел "barney" Брель

НАША ПОЧТА

Всем привет! С наступившим вас Новым годом! Желаю здоровья, счастья и больше радостей — как виртуальных, так и реальных!

Смешно сказать — "ВР" стукнуло семь лет! Пора уже идти в школу:). Я не буду сыпать банальностями, типа "время пролетело быстро; казалось, еще вчера играли на Геforcах 2 в Макс Пэйна, а теперь уже и Doom 3 подзабылся, blah-blah-blah..." Вы, уверен, и сами все прекрасно понимаете. Обойдемся и без "программных речей" — за семь лет случалось всякое; тем не менее, стремление делать газету лучше у коллектива "ВР" только крепло. Уверен, так будет и впредь.

Чем заполнить новогоднее вступление, как не разговорами о былом? 2006 год для игровой индустрии выдался... разным. Безусловно, одним из главных событий стал "ввод в строй" долгожданных игровых консолей третьего поколения, Sony Playstation 3 и Nintendo Wii. Обе приставки продаются отлично, но эксперты признают, что стартовая линейка игр для PS3 — очень слаба, а проектов, по-настоящему раскрывающих мощь новой консоли, придется ждать, в лучшем случае, полгода-год. А меж тем, Xbox360 успешно пожинает плоды своего 12-месячного отрыва от конкурентов и, не сбавляя продаж железа, радует игроков отменными проектами. Например, Gears of War, не уступающим по "бронебойности" сверхпопулярному Halo: два миллиона копий меньше, чем за два месяца — каково?.. Консоли продолжают серьезно теснить ПК: наиболее громкие игровые проекты зачастую становятся, в лучшем случае, "мультиплатформенными", и выходят при этом, как правило, сперва на консолях. Правда, ПК теснят-теснят да не вытеснят уже много лет — бояться "компьютерщикам" нечего, но даже самые ярые консолененавистники сходятся в том, что приставка третьего поколения в довесок к любимому ПК навряд ли помешала бы. И если PS3 в наших краях появится по разумным ценам еще ой как не скоро, то Nintendo Wii с ее любопытным контроллером и Xbox360 с обоймой крепких игр уже доступны.

В ушедшем году продолжали радовать российские разработчики. Пусть из Героев 5 не получился "суперхит всех времен и народов", но подавляющее большинство игроков согласно с тем, что Nival`у удалось с честью "воскресить" один из самых популярных стратегических брендов в 3D. Отдельные поздравления — Katauri, которые не только вывели на заключительную стадию разработку исключительно позитивной "Легенды о рыцаре", но и получили заслуженное признание своих "Космических Рейнджеров 2" за рубежом. GameSpy назвал игру четвертой из десяти лучших игр года — западная редакция KP2 уступила только HL2: Episode 1, TES: Oblivion и Company of Heroes. Порадовали в ушедшем году и создатели "В тылу врага 2", признанной, опять- таки, не только на постсоветском пространстве, но и за рубежом. Вообще, игроделы из стран СНГ (включая нашу), на мой взгляд, сильно "посерьезнели" и остепенились. Время бешеного роста внутреннего рынка прошло, и теперь надо срочно поднимать качество, чтобы успешно конкурировать с западными продуктами — кому-то это удается, а кто-то продолжает пока (надо полагать, это недолго продлится) клепать низкокачественную ерунду по раскрученным лицензиям.

Одна из самых громких новостей года — смерть E3. Вернее, "радикальная смена формата", но сути это не меняет. E3 Media Festival соберет в июле лишь около пяти тысяч участников, что в разы ниже общего числа посетителей E3. В целом, мировые ИТ-выставки в этом году неслабо лихорадило, и смена формата E3, а также закрытие Games Market Europe — лишнее тому подтверждение. На фоне этого весьма выигрышно смотрится Россия, где с огромным успехом прошла не только окрепшая уже КРИ 2006, но и "новички": специализированная GDC Russia в Питере и массовый московский "Игромир". И это — только российские мероприятия, не считая вполне достойных украинских событий, вроде "Игрограда".

Безусловно, год можно назвать "годом MMORPG". И я даже скажу, какой именно MMORPG;). World of Warcraft в 2006 стал самой популярной онлайновой RPG в истории: более 7,5 миллионов подписчиков, огромный живой мир, готовящееся к скорому выходу масштабное дополнение... WoW уже не игра, WoW уже — диагноз. Впрочем, не WoW-ом единым — на постсоветских просторах получили распространение различные бесплатные или хорошо "опиратченные" игры — вроде Guild Wars, Lineage и т.п. В нашей Республике рост популярности интернет-забав совпал с тотальным удешевлением высокоскоростного доступа (в особенности, для сетей; в особенности, для столицы), и, надо полагать, эта тенденция в 2007 лишь укрепится.

Прошедший 12-месячный отрезок можно поблагодарить и за "ренессанс CRPG". Случайно так получилось или нет, но в 2006 увидели свет и Gothic III, и TES: Oblivion и Neverwinter Nights 2, а также многие другие RPG с менее громкими именами. А уж вкусных анонсов сколько было... Так что ролевикам, которые еще не обзавелись хорошим и недорогим интернет-доступом, наверняка было и будет чем скрасить часы/дни оффлайна.

2006 прошел под активным PR-давлением со стороны Microsoft, которая анонсировала беспрецедентные возможности для разработчиков в своем DirectX 10 для Windows Vista. Тем не менее, первые DX10-проекты не спешат на прилавки: сверхтехнологичный Crysis сменил "начало 2007" в графе "дата выхода" на куда как менее оптимистичное "как будет готово", навряд ли появится в наступившем году и Alan Wake, триллер от создателей Max Payne... Меж тем, мощные ускорители (GeForce 8800), которые могут полностью реализовать потенциал новой версии, уже вполне доступны, пусть пока и по заоблачным ценам.

Белорусский киберспорт в ушедшем году, пожалуй, развивался, но каких-то серьезных, тенденциозных сдвигов мной замечено не было. Были взлеты (второе место Cypher-а на ESWC 2006 по Quake 4), были "пролеты" (неудачное выступление нашей команды на WCG)... Но турниры проводились с завидным постоянством, поэтому, наверное, говорить о кризисе рано. Но и причин для особой радости, повторюсь, не видать.

Какие игры ждут в наступившем году ПК-геймеров? Среди наиболее громких проектов — многообещающий Assassin's Creed, впечатляющий Bioshock, заранее горячо любимый Command & Conquer 3, супертехнологичный Crysis, российские Disciples 3, "портальный" Half-Life 2: Episode 2, иксбоксовый Halo 2, свежий Medal of Honor: Airborne, призрачный S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, сверхоригинальный Spore, толковый Supreme Commander, обновленный Ultima Online: Kingdom Reborn и потенциально суперхитовый World of Warcraft: The Burning Crusade... Это далеко не все! Надеюсь, приятно порадуют игроков не только ожидаемые громкие проекты, но и ярко "выстрелившие" новички. По крайней мере, в это хочется верить.

Общие тенденции года? Дальнейшая консолидация разработчиков вокруг издателей, отмирание чахлых "паблишеров", рост качества "международных" российских продуктов, увеличение рыночной доли MMORPG и медленное начало перехода на DirectX 10 вкупе с робкими попытками продемонстрировать фотореалистичность в играх.

Ошибся я в прогнозах или нет — узнаем через 12 месяцев. А пока — последние весточки декабря 2006, ваши предновогодние письма:

Краткое предисловие: в прошлом номере Jerry достаточно крепко "проехался" по обзору NHL 2007, но в одностороннем порядке — по моей вине тогда предоставить слово автору статьи в свою защиту не получилось. Исправляюсь, вот реакция на критику Jerry нашего обозревателя:

[UnBall <UnBall@mail.ru>]

Дорогой и многоуважаемый наш читатель Jerry, так уж получилось, что ваше письмо оказалось самым гневным и в то же время самым интересным (для меня) из присланных. Я бы хотел ответить вам и объяснить некоторые моменты. Итак, по порядку:

1) Случай с Малкиным. Я думаю, что когда игрок нарушает действующий контракт и, попросту говоря, убегает из команды в другую страну, его должно что-то побуждать, правильно? Так вот я уверен, что и сам Малкин, и вся Россия, мало того, вся Америка была уверена, что Евгений будет 100 % играть в NHL. Пусть не в начале сезона, пусть даже пропустит он полсезона, однако все специалисты (по ту и эту сторону океана) были уверены, что Малкин — главный претендент на приз лучшему новичку сезона. Поэтому мне не совсем понятны (так же как и с некоторыми молодыми белорусами) действия разработчиков. По-моему, они просто перестраховались.

2) О заточенности игры под консоль. Я писал обзор NHL 2007 созданной не для Xbox, а именно для PC (по-моему, из текста это ясно).

3) Насчет российской Суперлиги. Да, я согласен, соглашения между ФХР и НХЛ пока нет (и, я думаю, в ближайшем будущем не предвидится). Но сравнивать российскую лигу со Швейцарской, а тем более, с АХЛ — это уже чересчур! На всякий случай напомню Jerry, кто играет в АХЛ — это игроки (в основном молодые), не попавшие в межсезонье в клубы НХЛ. Чтобы завоевать место в клубе по ходу сезона в АХЛ идет жесточайшая рубка. Там не играют в хоккей как таковой. В АХЛ, как говорится, просто рубятся насмерть на льду, чтобы проявить себя; каждый играет сам за себя и ни о какой командной игре речь практически не идет. Я думаю, вам стоит почитать тематические издания и ознакомиться с интервью наших Миши Грабовского и Андрея Костицына, которые играют в этой лиге и рассказывают об этом.

4) По поводу разнообразных ссылок на сайты. Дело в том, что хоть Интернет и развивается в нашей стране, но далеко не так быстро, как думает автор письма. И, следовательно, обзор игры я пишу прежде всего для любителей серии НХЛ, которые не имеют скоростного Интернета (а таких, я думаю, большинство). Согласитесь, бежать в инет-клуб и скачивать российскую лигу — это нонсенс. Тем более, если знать, что она выйдет в ближайшем дополнении. Еще раз повторяю, что я пишу не о сайтах (если хотите, без проблем могу дать пару ссылок), а именно об игре NHL 2007.

Если у вас появятся другие вопросы и пожелания, с удовольствием их выслушаю и прочитаю. Мой почтовый ящик всегда к вашим услугам.

[N@ugr!M <AHa90rN@yandex.ru>]

Приветствую тебя, Nickky! Ну и, конечно, многоуважаемую редакцию "ВР". С наступающим вас Новым годом (уже, наверное, прошедшим). Удачи вам в новом году! Желаю, чтобы выходило побольше десятибалльных игр и у вас всегда было море работы, дабы преподнести их во всей красе.

Спасибо за пожелания!

Читаю вашу газету три с хвостиком года. Клевая газета, намного лучше этих "целлофановых", ой, в смысле глянцевых журналов. Не спорю, бывают промахи, но и попадания в "10" — не редкость, так что судить вас не за что, а только хвалить и хвалить.

/ после слов "судить вас не за что" облегченно вздохнул /

Пишу вот почему. Наболевшая тема у многих Геймеров — выбор между железным другом и девушкой. Я решил провести опрос среди представительниц женского пола в возрасте от 15 до 25 лет с вопросом "Интересует ли вас PC и PC-игры?" В опросе приняло более 120 девушек, и вот что из этого получилось:

"Что такое PC?" (в основном, блондинки) — 49 %
"Да, но на уровне пользователя (музло, кино и т.п.)" — 25 %
"Отстань, я спешу" — 10 %
"Комп — это мое второе я, но игры меня не интересуют" — 7 %
"Обожаю игрушки! Аркады, стрелялки, RPG и т.д." — 7 %
"PC меня не интересует, но вот в кино я с тобой схожу" — 2 %
Выводы делайте сами.

Вывод прост: надо проводить срочный ликбез среди половины прекрасной половины человечества! Можно даже во время совместных походов в кино;).

На самом деле, такие опросы интересны. Проводи еще и сообщай о результатах — а мы, по мере возможности, будем публиковать. Например, прохожим на улицах задавать вопросы из различных выпусков рубрики "Блиц" — чем плохой вариант?

А вот мой личный совет (как делаю я): не говорите своим девушкам о своем увлечении "железным конем", а скажите лучше лишний раз, что она прекрасна, как роза, и что вы ее любите больше пива (шутка).

Поддерживаю! Обращаю внимание товарищей мужчин, что главное здесь — не ошибиться, сказав что она — прекрасна, как пиво, и вы ее любите больше роз. А если серьезно, то вы и сами все наверняка прекрасно понимаете — в серьезных отношениях комплиментами не отделаешься, и карты все равно придется раскрывать.

Дай, пожалуйста, ответ на наболевший для меня вопрос, о Всезнающий Nickky: почему нет клубов по настольным играм в областных центрах, например, в Бресте? А то в Минске — пара тройка клубов есть и чемпы проводятся, а у нас — нету. Не переселяться же мне ради хобби в Минск! Помоги, пожалуйста. С уважением, N@ugr!M.

Хороший вопрос, да только не ко мне... Как любезно подсказывает знающий тов. Morgul Angmarsky, у вас в городе действительно плохо с клубами по настолкам; но интересующиеся серьезные люди имеются — при желании, уверен, можно их объединить. Имхо, вполне достойное занятие бы получилось.

P.S. Лучше средства чем "ВР" От безделья нет!

Это отнюдь не означает, что "ВР" читают лишь бездельники;)



[~Fantomas~ <necromat@mail.ru>]

Приветствую всю редакцию Виртуалки! С зимними всех праздниками! Удачи в новом году!

Спасибо, взаимно!

Я прежде не писал писем, хотя читаю газету уже 5 лет. Сразу перейду к делу, а именно — к обзору NFS: Carbon. Я был "слегка" изумлен оценкой, которая была снижена на 2.5 балла (лично мое мнение — 8.5). Причина №1 — невнятная озвучка. Я полностью согласен с автором, но я не понимаю, за что NFS: Most Wanted "наградили" званием "игра с плохим саундтреком". А NFS:Underground 2, наоборот, получила "озвучку года" (с NFS:Underground 1 все понятно — там музыка на высоте). Кстати, это не только мое мнение, а мнение 100% моих друзей, которых я опросил (около 9 человек).

Причина № 2 — приевшийся геймплей. Если судить по мысли автора, то тогда все симуляторы футбола, хоккея, баскетбола и т.д. заслуживают не более "8-8.5". К тому же, в NFS: Carbon хватает нововведений (захват территорий, новый интересный режим гонок, autosculp, да и, в конце концов, преобразился сам город). Автор в "радостях" назвал графику "все еще хорошей". Хоть я и не видел игру на максимальных настройках, даже на моем корче картинка очень красивая.

Всего доброго и СПАСИБО за внимание:)

P.S.: я в своем письме НЕ ХОТЕЛ никого оскорбить. Все выше — мое личное мнение и мнение моих друзей.

Здорово, мнение принято! По поводу музыки — каждый по-своему воспринимает саундтрек. Это нормально, имхо.

[cLc_k@nOplYa <nikodim7pasha@yandex.ru>]

Здравствуй, уважаемый почтальон Nickky, а также не менее уважаемая редакция газеты "Виртуальные радости"! Читаю вашу газету, чтоб не соврать, с июня 2004. На протяжении этого времени я заметил, что газета ничуть не деградирует, как пишут некоторые читатели, а наоборот — развивается! Приятно это видеть.

Приятно это слышать/читать!

Но все же есть некоторые претензии, а именно:

1) Почему вы больше не проводите викторины? Почему редко стал появляться на страницах креатив? Где делись "Пыльные Полки"?

Могу только развести руками — все справедливо, но... есть некоторые технические проблемы, порой банально не хватает места. По возможности исправляемся (так, например, в последних номерах публикуется Чтиво, до сих пор надолго пропавшее со страниц ВР).

2) Я каждый раз с нетерпением жду 5-8 числа месяца. Надеюсь, догадались почему? Но вот дождался! Прочел. И теперь опять надо ждать целый месяц. Я свои залежи газет "ВР" наизусть уже знаю — могу сказать, в каком номере какой обзор. А знаете, почему? Потому что находясь в томлении ожиданием, я, чтоб убить это не очень приятное чувство, перечитываю каждый номер раз по десять!!! Так вот, нельзя ли как-нибудь сократить это мое (я думаю, не только мое, но и остальных читателей тоже) ожидание раза в два? Надеюсь, намек вы поняли. Да-да! Выходите в свет 1 раз в две недели! Да, понимаю, вы скажете, что это полный бред, но фантазировать же в нашей стране не запрещено!

Я не скажу, что это — полный бред. Просто на данном этапе для "ВР" такой вариант нереализуем, к сожалению. Чтобы облегчить "томление" советую почаще заглядывать на сайт газеты и на форум — они обновляются каждый день.

Так, с претензиями закончили. Теперь перейдем к страницам самой газеты. Титульный лист — вопросов нет. Все красиво, все нормально. Дальше открываем вторую страницу. Тут у нас (точнее, "у вас") — "Новости игрового мира". Согласен, вещь нужная, все-таки надо знать, что творится не только в реальном мире, но и виртуальном тоже. Далее у нас идет рубрика "Новинки локализации" — нужна, очень нужна! Иногда придешь в магазин купить локалку — игр до фига, а какую выбрать? За краси-

выми коробками может притаиться совсем гнусная ерунда. А именно эта рубрика как раз и помогает нам сориентироваться. Едем дальше. Дальше у нас "Блиц". Рубрика интересная, но ее можно и урезать до половины страницы. Итак, мы подошли к самой интересной рубрике "Наша почта". Эта часть газеты — очень-очень нужная! Я предложу даже расширить ее на полстранички, которые получим от урезания "Блица". Очень занимательно почитать мысли людей по поводу газеты и не только. Больше всего люблю читать критику читателей, которых ты, Nickky, ловко обламываешь.

Ловкий, прям, обламыватель кой-то:). На самом деле я лишь предлагаю "критикам" и критикам по-другому взглянуть на вещи.

Далее наштампованы обзоры — самая главная вещь в газете. Как купить игру, если не знаешь, о чем она? А так — прочел обзор, понравилась, с родителей денег потряс, пошел и купил. "Приставки" — они и во Владивостоке приставки, никуда они не денутся. Я считаю, что в газете стоит писать только про действительно стоящие приставочные игры. А если игра — фуфло, то и не стоит занимать страницы (консольщики, не обижайтесь). "Кино" — тоже полезная штука, ни в коем случае нельзя убирать! "Детский уголок". Некоторые читатели пишут, что рубрика ненужная, зря только страницы засоряет! Нет! Это не так. Геймеры, ведь у вас будут дети. И в один прекрасный день ваш сын (дочь) скажет: "Папа (мама), купи мне игру!" И вы берете деньги и идете в магазин, не зная, какую игру купить. В итоге покупаете ребенку что-нибудь вроде Postal или Serious Sam — на, сыночек, играй на здоровье! А потом удивляемся: почему в нашем мире столько отморозков... А вот прочитаешь обзор и все понятно: так, игра хорошая и ребенок сможет играть! Так что ни в коем случае эту рубрику не стоит убирать. "Анонсы" — нужны.

Пора уже заканчивать свою клавопись. Газете пожелаю процветания, интересных статей, обзоров, новых читателей, а также хочу поздравить всех с Новым годом! Все, пошел спать! Да пабачэння!

P.S. Аааа, стойте! Если даже не собираетесь издаваться раз в две недели, то хотя б прибавьте в весе (+пару страниц).

Спасибо за поздравления! Взаимно. Насчет смены формата — такие решения не принимаются "на раз".



[Rockliff <rock-n-kooh@inbox.ru>]

Buenos dias, ВР!

Захотелось вот вам написать... а не о чем. Прямо стагнация какая-то, в голове нет идей. Наверное, из-за универа ужасная накипь на мозгах. Пытаюсь иногда их расслабить за Alien Shooter 2. Помогает ненадолго: прошел все, что можно и наступило полнейшее отупение. Как это вы с темой блиц-опроса так угадали? Warhammer: Dark Crusade не пошел, зато поставил патч 1.10 на D2: LoD. А вы знаете, что такое аккредитация университета? Нас вот недавно обрадовали, что 2курс МЭО выбрали для написания тестов РИКЗа. И мы вот теперь не знаем, стреляться нам или вешаться. Как всегда, кстати поговорка "беда никогда не приходит одна", но, если честно, надоело ждать, когда же все-таки придет и удача? В моем доме не подключают нормальный Интернет, не говоря про обычное кабельное телевидение, нет сетки; я собрался сделать апгрейд, а оказалось, что моя мать не держит нормальных видюх, ходят слухи, что стоимость за обучение в автошколе хотят поднять до миллиона с лишним, и поэтому сейчас записывают только на март из-за огромных очередей. Знаете, у меня начинает просыпаться чисто спортивный интерес: а что же такое может произойти завтра? По-моему на то мы и люди, чтоб не знать этого.

Ничего, как показывает практика, все проблемы — решаемы;).

Теперь насчет ВИРТУАЛКИ и не только. Не помню уже, когда первый раз ее купил (а потом несколько лет выписывал), но помню, что это была другая ВИРТУАЛКА. А другой она была, потому что и я был другой — у меня не было компа, увидеть какое-либо новое чудо игроиндустрии мог только в клубе. Помню, как взахлеб читал про GTA:VC, потом также играл в нее (тоже сначала в клубе, потом уже на своем железном амиго), и вот с этого момента, я думаю, все и началось. Каждая следующая игра приедалась быстрее в арифметической прогрессии, соответственно, не было уже такого интереса и к ВР. Хотя нет, как раз к ней интерес был больше, чем к играм (но это тоже продолжалось не очень долго). Тогда я стал пытаться писать письма в редакцию, каким-то образом высказывать свое мнение (меня хватило на два раза, и оба из них были напечатаны). Это внесло некоторый интерес в процесс чтения ВР и игропроцесс, но ненадолго. И вот сегодня, пересматривая номер 12(84) за декабрь 2006, а точнее — НП, мне все это показалось каким-то... мелочным, что ли. Мне стало непонятно, как люди могут в такой степени беспокоиться о наличии/отсутствии каких-то рубрик, объективности/субъективности обзоров и самих авторов.

Просто для многих людей это "другая ВИРТУАЛКА". Та самая, что была "прежней" для тебя.

Да, раньше я и сам писал про то, что неплохо было бы возродить Чтиво (и оно ведь возрождается изредка), но сегодня я на все это взглянул с другого ракурса, в котором игры предстали только мимолетным средством развлечения, убийства времени, хотя до этого, как мне казалось, они и были тем самым ЧУДОМ.

Как говорил небезызвестный герой небезызвестного фильма: "Добро пожаловать в реальный мир":).

Следующая мысль была: "А на кой черт мне нужен апгрейд? Есть же более эффективный способ вложения сбережений (все-таки будущий экономист, как никак). Купить лучше лазерный принтер — для фоток, DVD привод — полный комбик — для фильмов, и все, зачем заморачиваться по поводу гулек?"

А принтер и DVD-привод — это разве не апгрейд?

Мой комп сейчас служит мне в основном для учебы, выхода в интернет и работает посредником между мной и моим смартфоном. А игры и толстенную пачку газет (догадываетесь, каких) можно оставить для воспоминаний "о былом этапе жизни", либо будущим поколениям для общего развития. Так что, я думаю, ВР не обеднеет и не обидится (хотя кто вас знает 8), если у нее станет одним читателем меньше.

Подтверждаю, "ВР" не обеднеет и не обидится. А лично я был бы очень благодарен, если бы толстенная пачка перешла "по наследству" тем, кто еще не остыл;).

З.Ы. Ни в коем случае не воспринимать как антирекламу, это свобода слова! =)

З.З.Ы. Да здравствует ВР и удачи всем! (и мне тоже 8)

Присоединяюсь к пожеланиям. Что ж, такое охлаждение — вполне закономерно. Но каждому периоду жизни — своя газета.



[SpRaiL]

Здравствуйте, уважаемая Наша Почта и Почтальон Nickky! Пишу вам впервые, но "Виртуальные радости" читаю с 2001 года. У меня, как и у каждого, за этот срок накопилось множество вопросов. Надеюсь, вы, хоть и не на все, но ответите на них.

1. Слышно ли что-нибудь о белорусских разработчиках, ведь Беларусь, как и другая страна, развивается с каждым годом?!

Конечно! Успешно развивается Arise (сейчас ведет довольно крупный проект по лицензии, "Не время для драконов"), продуктивно работает Wargaming.net, монстрячит игровой блокбастер команда Steel Monkeys (http://www.nestor.minsk.by/vr/2006/08/vr60822.html). Еще куча народу пишет JAVA-игры для мобильников, кто-то успешно работает над "шароварами" и менее громкими игровыми проектами... В общем, жизнь кипит, хотя наши разработчики предпочитают лишний раз не "светить" свое белорусское происхождение.

2. Я слышал, ведут съемки фильма "Пираты Карибского моря 3". Скажите, это я уже старею или по натуре ведутся съемки этого блокбастера?!

По самой, что ни на есть, натуре, ведутся съемки третьей части фильма, "Пираты Карибского моря: На краю света". Премьера в Америке ожидается 25 мая 2007 года.

3. Почему вы ничего не пишете об грядущих "S.T.A.L.K.E.R." и новой "G.T.A."? Надеюсь, вы в ближайшее время, хоть на полстраницы, но напечатаете про них!

То, что S.T.A.L.K.E.R. таки "грядет" — очень сомнительно. Он "грел" уже очень долго и, похоже, сильно надоел как THQ, так и GSC, пусть даже последние упорно продолжают сохранять хорошую мину при плохой игре и божатся выпустить игру в марте 2007.

Ладно не буду вас напрягать, хотя вопросов осталось полно!

Вопросы, которые не касаются непосредственно газеты, имеет смысл задать на нашем форуме — там вам наверняка ответят куда оперативнее (правда, не всегда по делу). Его адрес: http://www.nestor.minsk.by/vr/hell/index.html.

Сделаю только немного замечаний по поводу газеты: мне кажется, что и вправду (как писал sith), "Виртуальные радости" потеряли ту самую искру, которой они блистали в первых номерах газеты. Нет-нет, вы только не подумайте, что мне не нравится эта увлекательная газета. Мне она нравится, да еще и как! Хочу также заметить, что я очень доволен состоянием газеты, т.е. обзорами, новинками и другим. Так что не останавливайтесь, желаю вам новых идей и множество поклонников! С большим уважением к вам, ваш постоянный читатель SpRaiL. Успеха!

Спасибо, взаимно. А "искра" — понятие относительное. Для кого-то она есть, для кого-то — нет:)



[Spartak]

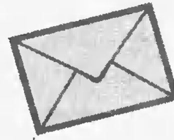
День добрый, товарищи геймеры и "вечно молодой" Nickky;о)

/ представляет себя прям Дунканом МакКлаудом /
Добрый день!

1. Хочу высказать гневную тираду в адрес письма Gringo. У меня — Athlon 64 2800 разогнанный до 3000, 512 MB ram, Radeon 9600 128MB с процессорным кулером (сам ставил), разогнанная с помощью RivaTuner. HoMM5 на средних настройках подтормаживают (и не хило), равно как и NFS:MW. На Вашем, сеньор Gringo, компе NFS просто превратился бы в пошаговую стратегию даже на минимальных настройках (хотя лично у меня есть сомнения по поводу запуска его вообще на карте MX400). Смерть обманщикам и лгунам! Долой из Нашей Почты! В "Черный Список" его! И т.д., и т.п.

Насчет MW не скажу, но вот пятые герои на MXах запускаются и даже работают. Хотя, повторюсь, у каждого — свое представление о тормозах;)

2. Совет гражданину "Без подписи". Мое личное (субъективное) мнение: для того, чтобы делать переводы игр, нужно пройти переводимую игру как минимум 1 раз (а лучше 2 или 3). Сам я пытался сделать перевод для пиратской версии HoMM5. Все перевел, мучался 2 недели. Сел поиграть со своим же переводом и понял, что выложи я его где-нибудь на фанатском сайте Хериков — засмеяли бы. Это очень тяжело, переводить игру (даже если хорошо знаешь ее жанр) заочно. К тому же, необходимо иметь талант (или его задатки) к художественному переводу, дабы игры, которые Вы переведете, отличались от пиратских не только правильностью языка, но и его красотой. За сим откланяюсь, Spartak.



[без подписи]

Пришла тут в голову мысль, не знаю, насколько гениальная, но все же... Предлагаю в последующих номерах публиковать "словарь геймера/инетчика". Скажем, по десять высказываний/слов и их значений (типа: ИМХО= от IMHO, значит "по моему скромному мнению") на номер. Можно сделать нечто наподобие блица, мол, присылайте самые интересные словечки, лучшие — опубликуем. Можно просто в одном номере колонку отвести, напечатав в ней самые распространенные высказывания. Сдается мне, и польза от такой "рубрики" (слишком громкое название, согласен) будет неоценимая... Что скажете?

Скажем, что это "уже было" (http://www.nestor.minsk.by/vr/2002/06/vr20620.html, http://www.nestor.minsk.by/vr/2002/07/vr20720.html, http://www.nestor.minsk.by/vr/2002/08/vr20821.html — номера за июнь-август 2002). Может быть, что-то устарело а что-то — уже неактуально, но так или иначе. Обновленный вариант, безусловно, нужен — присылайте свои "словечки", можно даже с толкованиями.

***

Почты было не очень много, что прекрасно объясняется традиционной предновогодней загруженностью всех и вся. Что ж, доброго вам, друзья, года! Пишите письма (электропочта — на адрес vr@nestormedia.com, обычная почта — 220113, Минск, а/я 563, "Виртуальные радости"), до встречи в феврале. Пока!

Почтальон Nickky (me@nickky.com)

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Объём/дата	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Рейтинг*
УЖЕ ВЫШЛИ					
Rayman Raving Rabbids	Платформенная аркада	1500 MB	Ubisoft Entertainment / Buka Entertainment	Ubisoft Bulgaria	- / —
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Квест	4050 MB	Focus Home Interactive / Новый диск	Pendulo Studios	80% (1) / 7,8 (4)
Star Trek: Legacy	Стратегия реального времени	2400 MB	Bethesda Softworks	Mad Doc Software	58% (14) / 4,3 (30)
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Шутер от третьего/первого лица с тактическими элементами	5200 MB	Ubisoft Entertainment / GFI / Руссобит-М	Ubisoft Montreal	80% (3) / 7,3 (23)
46 (Ил-2 Штурмовик: 1946)	Авиасимулятор, адд-он	3550 MB	1С / Ubisoft Entertainment	1С: Maddox Games / RRG Studios	—
Братва и Кольцо	Шутер от третьего лица (TPS)	3 CD / 1 DVD	1С	Gaijin Entertainment	69% (41)
Храбрые гномы: Крадущиеся тени	Трехмерная аркада	3 CD / 1 DVD	Nival, Новый диск	GameOver Games	—
ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ					
Battlestations: Midway	Стратегия реального времени	30 января	Eidos Interactive	Eidos Studios Hungary	—
City Life: World Edition	Экономическая стратегия	15 января	CDV Software Entertainment	Monte Cristo	—
Europa Universalis 3	Стратегия реального времени	23 января	Paradox Interactive / 1С	Paradox Interactive	—
Sam & Max: Episode 2 — Situation: Comedy	Трёхмерный квест	5 января	Telltale Games	Telltale Games	—
Sims 2: The Life Stories	Социальный симулятор	22 января	Electronic Arts	EA Redwood Shores	—
World of Warcraft: The Burning Crusade	Онлайновая ролевая игра (MMORPG)	16 января	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	—
Инстинкт	Шутер от третьего лица (FPS)	18 января	ND Games	Newtonic Studio / Digital Spray Studios	—
Стальные монстры: Союзники	Стратегия / симулятор	январь	Buka Entertainment	Lesta Studio	—

**** Сводный рейтинг приведённых в таблице наиболее популярных (по количеству "хитов" на nforce.nl) релизов по данным сайта gamerankings.com на момент сдачи материала, в скобках указано количество источников из игровых СМИ. Через слэш приводится пользовательский рейтинг по данным gamerankings.com на 2 января, в скобках — количество проголосовавших. Для российских проектов указывается рейтинг пользователей сайта AG.RU (в скобках — количество проголосовавших)***

БЛИЦ

Звон бокалов отгремел, дежурное шампанское выпито, куранты свою самую ответственную полночь в году обозначили — огненная собака в ночь с 31-го декабря на 1-ое января отрастила пятачок с копытцами и трансформировалась в свинью. Конечно же, грех не воспользоваться служебным положением и не поздравить вас, уважаемые читатели, с наступившим Новым годом! Всего вам наилучшего, в том числе, занимательных игр и побольше денег на апгрейд!;). Как водится, самое вкусненькое западные разработчики выпустили к католическому Рождеству (Wii, PlayStation 3 и приличной толщины пачку неплохих проектов), однако немало интересных и соблазнительных вещей было нам обещано на год 2007-ой. Чего же от года огненной свиньи ждут наши "блицеисты", узнаем прямо сейчас. Ну, а не вошедшие в разместившийся ниже список ответы можно посмотреть традиционно на нашем форуме (http://nestor.minsk.by/vr/hell/2006/12/120500.html, тема "Блиц (Январь) — Новый игровой год: чего мы от него ждем?"). Еще раз с наступившим вас и ваших друзей и близких!

***

Amadeus:
Март 2007 года!!! S.T.A.L.K.E.R.!!!

ReDi:
Жду, чтобы наконец-то посмотреть на скриншоты игр с поддержкой DirectX 10. Что же это за чудо будет...

Mishasek:
Очень жду UT 2007 и Spore. Вообще, 2007 год обещает быть интересным, только я думаю, что с нашими компами мы пролетаем...

Striker:
А я ничего не жду... Надоело уже как-то за шесть лет "гуляния" чего-то определенного ждать. Да и все равно либо не оправдает ожиданий (подкрепленных бурной фантазией), либо выйдет намного позже. Так что всегда самыми интересными и затягивающими играми становятся те, которых не ждешь.

ToR:
Лучше не загадывать. Лучше просто молча надеяться на ответственность разработчиков *нехорошо посмотрел на GSC*.

Dimitry:
Очень хочу посмотреть на Crysis под Vista и DirectX10. Жду и плачу, потому что, когда увидел минимальные системные требования, понял: пора грейдить комп. Но где взять деньги?

Bublic:
Неопределенности. Виста или XP? Апгрейд на n-ную сумму денег или старые игры? Nintendo Wii vs Xbox 360 vs Sony PlayStation3 — кто? Для какой Windows будут разрабатываться игры? И, наконец, PC или консоли?

Toukan:
2007-й — год переноса "Сталкера" на 2008-й %).

- Ганс -:
А я жду Assassin's Creed и новости о разработке очередного "Принца Персии" на новом движке и с новым сюжетом.

Scratch:
А я ожидаю от грядущего года, конечно же, новую ОС (Windows Vista), хороших новых игр и, разумеется, не менее хороших обзоров от нашей любимой газеты!

Scorpion:
Ничего не жду... Вру... Ничего не жду от громких анонсированных проектов... Нет... Жду чего-то потрясающего от малобюджетных проектов... В надежде, что именно не "громкое слово" сможет стать шедевром...

Away:
В игровом аспекте более всего жду блокбастер Hellgate: London. Думаю, это будет мега-игра! В плане "железа" любопытно будет оценить 4-ые шейдеры.

Riven:
Усиленно работал в старом году, чтобы сделать апгрейд. Вот, сейчас делаю — и от Нового игрового года жду все! Особенно Crysis и UT 2007.

Иваныч:
От нового 2007-го года жду Grand Theft Auto 4. Все остальное — вторично.

-=SokS=-:
Ну, лично у меня 1-ым по списку ожидаемости стоит "Сталкер" (не зря же мы его столько ждали), 2-ым — Vista (что же нам Гейтс на год грядущий приготовил:)). А в-третьих (но только по списку), жду определенности насчет Diablo 3.

Fallouter:
Посмотрите на мой ник. Чего мы можем ждать? Ну, конечно — третье пришествие Великой Игры! P.S. Bethesda, быстрее, не мучай, хоть пару скринов!!!

dr. Shatz:
А я жду, что EA не выпустит новую NFS, а подождет (поработает над ней) до 2008/2009-го года. И это будет действительно шедевр!

Waldo:
Думаю, 2007-й год станет очередным перевалочным пунктом для конкуренции фирм-разработчиков, которых хлебом не корми — дай засорить рынок всяким хламом. Сколько разочарований было в 2006: Gothic 3, NWN 2, NFS Carbon, Dark Messiah of M&M... Ждал все — не поиграл ни во что. Вы спросите, почему? Денег на диски нет...:)

Forward:
Жду и надеюсь, что в 2007-ом наша горячо любимая газета наконец-то станет цветней и, главное, толще (ну хоть на страничку-у-у!;)). Любопытно было бы посмотреть на чудо-графику Crysis'a (сижу, мрачно вспоминая требования и подсчитывая деньги на апгрейд: м-да, мечтать не вредно) и чудо-игру "С.Т.А.Л.К.Е.Р.": надеюсь, выйдет (постучал по дереву и сплюнул:)).

Immortal:
The Witcher & Assassin's Creed...Очень надеюсь, что не разочаруют. Хотя, наверное, зря.

PES:
Конечно, жду пришествия Pro Evolution Soccer 7 на новом движке, с великолепной физикой и анимацией.

Таэлин:
Какую-нибудь РПГ, которая станет революцией в жанре и потрясет мир. Правда, глядя на то, что разработчики нам подсовывают в последнее время под маркой ролевой игры... Жестокая реальность, но никто ведь мечтать не запрещал, не так ли?

Navio:
Жду он-лайн РПГ в стиле киберпанк. Фэнтэзи приелось уже.

Static:
Жду Half-Life: E2. А еще жду недавно анонсированный проект команды Апейрон под названием "7.62". Еще недавно ждал JA3/JA3D, но после Бригады Е5 JA уже как-то пофиг.

1tooth:
Будем надеяться, что добрый Дедушка Мороз принесет нам достаточно сюрпризов в грядущем году! Будьте уверены, нас успеют удивить фотореалистичной графикой (Crysis), небывалой "ожидаемостью" (S.T.A.L.K.E.R.), новизной жанра (Spore) и хорошим вкусом (Half Life2: Episode 2), а также многим-многим другим. А я буду сидеть и тихо ждать новый Flashpoint...

rim:
Жду появления снега и Assassin's Creed.

Razor-1913:
Жду UT2007, Crysis, Witcher, адд-он к "Санитарам Подземелий" и Windows Vista.

FenX:
Вот чего надо ждать, так это Bioshock от разработчиков System Shock2. Утопическая атмосфера, оригинальная вселенная, интересный сюжет, а также физический движок Havok 3.0 и невероятный дизайн сделают из игры хит! Главное, чтобы работяги не впадали в крайности и довели все до ума.

RAMMA:
А я жду, когда меня, наконец, опубликуют в БЛИЦе... Сколько раз уже писал в БЛИЦ — ни разу себя в газете не видел...

D!esel:
Жду Duke Nukem Forever: может быть, в 2007-ом свершится чудо?

Мэтт:
Буду краток: Fallout 3. *смахиваю предательскую слезу*

Dragonfly:
Жду Disciples 3. Надеюсь (хотя сомнения меня терзают), что эта игра не будет "калькой" с Героев 5, а сохранит дух предыдущих игр серии и самобытность.

makarevich:
Новую битву между FIFA'08 и PES 7!

City_Monk:
В этом году вышло такое множество игр разных жанров, что на все интересные проекты даже времени не хватило посмотреть. TES IV: Oblivion, Gothic 3, NFS Carbon, FIFA'07 — да всех и не перечесть! Любители почти всех жанров получили что-то стоящее в этом году, ну, кроме разве что шутеров — так что в следующем я ожидаю затишья на игровом фронте и, естественно, дежурных ежегодных проектов от EA. В новом году хотелось бы, конечно, чего-то неожиданного, не долгожданного, но приятного, что всем геймерам стало бы приятным сюрпризом!

sapphiRe:
От 2008 года я жду очередного технологического прорыва, в том числе выход видеочипа R600. Как-никак, это тоже на игроиндустрию влияет.

MurDikt:
А мое "Ожидание-2007" ничем не отличается от предыдущих: уже в третий раз в номинации "Ожидание года" мой список возглавляют "Дальнобойщики 3".

S_dOGg@:
Продолжение SIN и HL 2.

Ruud:
Жду, когда в Пинске откроется завод по производству видеокарт Radeon.

Пашитрон:
Как-то однообразно все "ожидают": "Сталкеров" да "Фоллаутов":) Я, конечно, только "за", эти вещи тоже весьма ожидаю, но сам больше всего хочу поиграться в Supreme Commander. Вот это будет, думаю, вещь, если хотя бы половина всего, чем хвалятся разработчики, — правда.
Ну, и Disciples 3, естественно.

ЗЛОПЫХАТЕЛЬ:
Адекватной реакции земляков на консольные игры и сами консоли.

Сергей Викторович:
Я лично соскучился по старым приставочным играм о Супер Марио, Бэтмане, семейке Флинтстоун и др. Надеюсь, что в год свиньи они, наконец, выйдут на высоком уровне: с должной для современности графикой, звуком и т.д.

Ray:
Эх, чего ожидать от года грядущего? Да, пожалуй, ничего хорошего, если, конечно, не считать тот факт, что конец света все-таки не настал (пока?). Ожидать нам стоит кульминации "великой битвы" консолей против PC — и в первые месяцы года индустрия определит свой курс. Системные требования игр будут расти как на дрожжах, но вместе с ними и уровень графики повысится, выйдет на новую высоту. Параллельно с этим будут медленно умирать интерфейс AGP и 32-битные процессоры (если человек хочет играть). Будут валом валить "попсовые" игры, которые строго-настрого затребуют пиксельные шейдеры версии 2.0. Ряды игроков по всему миру будут увеличиваться, привнося в индустрию новые миллионы. Мастистые западные игроделы будут ворочать этими миллионами, в то время как русские разработчики будут крепчать и увереннее чувствовать землю под ногами. Гнусные пираты лишь изредка будут снисходить на нормальный перевод текстов в играх и так далее. Игроиндустрия — тоже своеобразный мир, в котором есть свои "законы природы". Чем больше денег в индустрии — тем круче дорожка лихого империалистического пути развития. По играм будут снимать фильмы — и наоборот. Игры будут озвучивать известные актеры. Мегакорпорация усиливает свое влияние. Смелых идей в играх, оригинальных проектов ожидается меньше. Воплощаются старые идеи и концепции в новом графическом оформлении. Адская гонка продолжится, и пока неизвестно, кто в ней победит. В общем, все довольно закономерно.

***

Ожидания, надежды и мечтательные вздохи, как видим, совершенно разные. Многие действительно предвкушают настоящее чудо, другие же сделали скептическое выражение лица и принялись ворчать. В принципе, никогда не знаешь, что ждет нас за поворотом, пока не повернешь, как было мудро сказано немножко иными словами в песне "Машины времени"...

Лишь несколько вещей по поводу событий 2007-го можно сказать определенно. Конфронтация Xbox 360 vs PlayStation 3 vs Wii будет продолжаться, как считают аналитики, как минимум, до 2010-го года. Окончания набившей оскомину войны консоли vs ПК в ближайшие несколько лет точно не будет. Внесут, само собой, свою лепту в изменение стратегии игроиндустрии и производителями "харда" и "софта": DirectX 10, Windows Vista, новейшие GPU с поддержкой pixel shaders v4.0, четырехъядерные процессоры для настольных ПК — все это не останется незамеченным и в течение нескольких лет станет определяющим набором как для игроков, так и для разработчиков. Уровень графики, естественно, вырастет, расчет внутриигровой физики будет осуществляться несколько иначе, системные требования для многих на постсоветском пространстве станут недосягаемыми — технический прогресс, что ж вы хотите... Думается, соотношение трэша и качественных игр останется неизменным, а фанаты и дальше будут ругаться друг с другом по поводу очередных продолжений каких-нибудь известных серий. Гиганты, вроде Electronic Arts, продолжат скупать конторы помельче и вытягивать деньги из карманов потребителей, клепая исключительно коммерческие поделки, а шансы перспективных, но бедных девелоперов-энтузиастов пробиться в мир большого игропрома — как ни обидно — и далее будут стремиться к нулю. Как говорили многие известные люди, история циклична, и ничего с этим не поделаешь. Из более-менее свежих тенденций можно отметить разве что все нарастающий интерес к он-лайн играм.

А самыми ожидаемыми играми, по приблизительным подсчетам, наши блицеисты сделали S.T.A.L.K.E.R. (готов побиться о заклад, что, если GSC и в этот раз перенесет дату выпуска, то начнется паломничество в их офис и споры за право первым постукать разработчиков;)), Half Life 2: Episode 2, Disciples 3, Assassin's Creed и Crysis. Fallout 3, конечно же, также ждут очень многие, однако вероятность того, что третья часть легендарной РПГ появится в 2007-ом, весьма мала. Однако нам есть, чего ждать, — а это главное. Без ажиотажа, надежд, радостей и разочарований перцу бы явно поубавилось.

Будем уповать на то, что 2007-ой принесет нам только хорошее, а переносов релизов будет как можно меньше. Самого замечательного вам, как говорят иностранцы, gaming experience в новом году!

***

...And first place goes to...

Новый год, как водится, — это не только повод для новых надежд и прогнозов, но и время подведения итогов года ушедшего. В следующем номере мы обязательно опубликуем названия игр, которые займут первые места в своих жанрах-номинациях, а также определим проект, удостоившийся звания "Игра года".

Как обычно, "ВР" представит вашему вниманию две версии результатов голосования — редакционного и читательского. Заметим, что на этот раз акцент будет делаться именно на вашем, уважаемые читатели, выборе. А следить его вы сможете на нашем сайте, заглянув на страничку http://www.nestor.minsk.by/vr.

Итак, предметом нынешнего "Блица" станет подведение итогов 2006-го игрового года. Отдавайте свой голос за лучшую, на ваш взгляд, игру прошедшего сезона на сайте "ВР", а также высказывайте свое мнение для нашей интерактивной рубрики — и ваше предпочтение обязательно будет учтено. Не забывайте мотивировать свой выбор, ведь церемония награждения "Игра года" — это вам не шуточки, а вполне серьезное и ответственное мероприятие. Не забывайте также, что о вкусах не спорят, и не вздумайте ссориться и ругаться — неблагодарное это дело. Ежели определиться с фаворитом вы затрудняетесь — принимаются также варианты победителей в своих весовых и жанровых категориях.

2006-ой преподнес нам как разочарования, так и приятные сюрпризы. Выбирать есть из чего, и это радует. Что ж, дерзайте, друзья, в ваших руках лежит судьба звания...

Игры года-2006

Хорошенько подумайте, взвесьте все "за" и "против", окиньте взглядом грядущий перечень самых значимых, на взгляд редакции "ВР", проектов 2006-го года — и вперед!

Хорошенько обоснуйте свой голос — и, может, вы сможете привлечь на свою сторону дополнительный электорат, который поможет вашему любимцу занять первую строчку в нашем рейтинге!

Самые интересные и увлекательные игровые проекты старого года ждут вашего вердикта!

Все на выборы!..

Павел "barney" Брель

ИНТЕРВЬЮ

"Обитаемый остров: Землянин": интервью с разработчиками

2007-й год, судя по всему, станет звездным часом для отечественного дуэта фантастов, Аркадия и Бориса Стругацких. К показу на больших экранах готовится экранизация "Обитаемого острова" — пожалуй, самой известной книги из каммерерского цикла писателей. Получится ли что-нибудь у главного режиссера картины, Федора Бондарчука, пока сложно сказать, ведь даже актерский состав еще не объявлен. Но куда более легкими на подъем оказались разработчики компьютерных игр, которые анонсировали три проекта по мотивам знаменитых произведений.

"Акелле" достались три лицензии — "Отель "У погибшего альпиниста" и "Обитаемый остров". По первой повести студия Electronic Paradise ваяет шикарно выглядящую адвенчуру, ключевые особенности которой в интригующем (даже для читавших оригинал) сюжете и правдивой имитации жизни окружающих персонажей. А вот со второй разработкой дела обстоят куда сложнее — почти одновременно с акелловским шутером от первого лица "Обитаемый остров: чужой среди чужих" (главный герой игры, Максим Каммерер, предстанет в роли боевой машины в борьбе с Боевой Гвардией), на прилавки наших магазинов заглянут пошаговая стратегия "Обитаемый остров: Послесловие" (успевшая засветиться на "Игромире" и оставившая самое приятное впечатление) и квест от знакомой нам компании Step Creative Group, название которого "Обитаемый остров: Землянин". Распыляться и пытаться рассказать обо всем и сразу мы не будем — сосредоточимся на последнем проекте.

Вряд ли братья Стругацкие могли предположить в том далеком 1971-м году, что сюжет их "Обитаемого острова" станет идеальной платформой для квеста. Впрочем, и без этого произведение имело феноменальный успех — наши родители запоем прочитывали триста с лишним страниц и бережно передавали уже затертую книгу друзьям. С течением времени популярность произведения оставалась практически неизменной, ведь даже сейчас, в этом стремительно меняющемся мире, многие из поколения "Пепси" предпочитают вечер на диване с книжкой классики советской фантастики. Изначально заявленный на третий квартал 2006-го года, "Обитаемый остров: Землянин" был перенесен на начало следующего года. Но возможность узнать подробности из первых рук у нас появилась уже сейчас, поэтому предлагаем вашему вниманию интервью с разработчиками.

ВР: Большое спасибо, что согласились ответить на волнующие многих вопросы о проекте "Обитаемый остров: Землянин". Пожалуйста, представьтесь и расскажите о вашей роли в Step Creative Group.

Петр Демин: Меня зовут Демин Петр. В проекте "Обитаемый остров: Землянин" я занимаю должность скрипт-программиста и по совместительству заместителя гейм-дизайна проекта.

ВР: Насколько нам известно, по произведению братьев Стругацких одновременно создаются шутер и квест. Разработка последнего досталась именно вам. Как вам удалось убедить "Акеллу", которой принадлежат права на использование творчества Стругацких в компьютерных играх, что именно Step Creative Group по силам сделать качественную адвенчуру?

Петр Демин: Дело было так: при просмотре демо-версии "Звездного Наследия" в офисе "Акеллы" с несколькими заинтересованными лицами (продюсерами издателя, топ-менеджментом в лице Дмитрия Архипова и Владимира Кудра) обсуждалась возможность издания этого проекта. В ходе переговоров всплыла тема Стругацких — именно тогда "Акелла" приобрела права на издание игр по их произведениям. Как-то по ходу разговора пришли к общему мнению, что да, начало "Звездного Наследия" — классическое и похоже на начало "Обитаемого Острова". При поддержке Андрея Батанова (одного из тогдашних продюсеров "Акеллы") — было принято решение сделать и "Обитаемый Остров". После этого было еще несколько переговоров по обсуждению деталей, но решение приняли сразу.

ВР: Перейдем к частностям — насколько необычным будет квест, на какие ключевые особенности вы посоветуете нашим читателям обратить особое внимание?

Петр Демин: Квест будет соответствовать классическим канонам жанра, но с добавлением экшен-вставок. То есть кое-где нужно будет проявить ловкость, при этом неудачный исход не будет фатальным, а игрок сможет продолжать игру, повторяя попытки снова.

ВР: Если мы не ошибаемся, то главным действующим лицом квеста станет Максим (на обитаемом острове — Мак Сим). А что слышно с другими персонажами, будут ли они соответствовать своим прототипам в книге, дадут ли нам возможность поуправлять ими и увидим ли мы плоды фантазии разработчиков относительно сюжетной линии игры?

Петр Демин: Игровой процесс будет вестись только от лица главного героя, Максима Каммерера. В игре мы стараемся МАКСИМально близко передать атмосферу "Обитаемого Острова". Также в игре мы встретим таких знакомых по книге персонажей, как Ротмистр Чачу, Гай, Рада, и других, не менее ярких, персонажей романа. Сюжет — это сплав эпизодов книжных и эпизодов, придуманных нашим талантливым геймдизайнером, Ильей Чудаковым. В общем, это дает полноценное ощущение присутствия на планете Саракш (где произошла вынужденная посадка Максима) и видение всех событий от первого лица, что называется, в самом центре событий, без противоречий, соответствуя канонам жанра "квест".

ВР: Да, это верно — проекты "Звездное наследие" и "Обитаемый остров" удивительно схожи между собой (особенно в начале, когда герой после крушения своего космического корабля оказывается на необитаемой планете) — значит ли это, что многие наработки предыдущего проекта найдут отражение в будущей разработке?

Петр Демин: Не совсем так. Мир "Обитаемого Острова" уникален и нам не хотелось быть привносить в него что-то, что может быть отвергнуто неповторимой атмосферой романа, ведь игрок это очень чувствует. Так что "Обитаемый Остров" создавался как отдельный проект с нуля, даже движок для проектов разный.

ВР: Вселенная, в которой по сложившимся обстоятельствам должен действовать главный герой, имеет разные климатические зоны. Имперские башни, к примеру, излучают радиацию, от которой страдает коренное население планеты. Таким образом, логично будет предположить присутствие в игре разного рода костюмов и экипировки, которые изменяют характеристики подведомственного персонажа...

Петр Демин: Да, как вы правильно заметили, в игре будут встречаться моменты, когда Максиму необходимо менять свой внешний облик. Например, после того как Каммерер сбежит из подопытной лаборатории, он окажется на улице в нижнем белье. Нам нужно будет раздобыть для него одежду, так как разгуливание в таком виде по улице чревато. Максим и так очень яркая личность, а без одежды он просто "тополь на плющихе" среди местного населения.

ВР: Каково ваше мнение относительно экшен-сцен, найдется ли им место в финальной версии?

Петр Демин: Экшен-сцен как таковых не будет, будут сцены с экшен-элементами. Например, нам нужно будет в одном из эпизодов подорвать танк. Подложив быстренько мину, когда танк еще вдалеке, успеем убежать подальше, спрятаться. При удачном стечении обстоятельств увидим, как танк наезжает на мину и ему рвет гусеницу.

ВР: Как вы считаете, тот человек, который прочел книгу Стругацких, сможет пройти квест быстрее — то есть насколько головоломки будут "завязаны" на сюжете первоисточника?

Петр Демин: Конечно же, прочитавшим роман Стругацких будет немного легче, так как они смогут лучше ориентироваться в происходящем, но не более того. Все головоломки уникальны, причем прочитавшим "Обитаемый Остров" они окажутся незнакомы, а новичкам — не очень сложны.

ВР: В пресс-релизе говорится об "оригинальном звуковом оформлении" — что это значит? Кто ответственен за саундтрек, насколько музыка будет соответствовать антуражу событий?

Петр Демин: Под "оригинальным звуковым оформлением" понимается звук, ярко дополняющий эпизоды и лаконично вписывающийся в события. У нас имеется богатый опыт "вкусной" озвучки игр. Стараемся держать марку.

ВР: Какой графический движок взят в качестве основы (скриншоты демонстрируют очень качественную и правдоподобную картинку)? Как будут обстоять дела с управлением и будет ли возможность "прихватывать" с собой сопартийцев?

Петр Демин: Графический движок, так сказать, "самописный". Он дописывался, совершенствовался и дополнялся эволюционно, от проекта к проекту. Управление в игре довольно простое и не займет много времени у игрока к его адаптации. Буквально в течение минуты идет привыкание, а потом, что называется, все "на автомате". Игрок не обращает внимание на использование интерфейса, а концентрируется полностью на игровой механике.

ВР: Консультировались ли вы при разработке "Обитаемого острова" с Борисом Натановичем Стругацким, и если "да", то каково его мнение об идеальной компьютеризации произведения?

Петр Демин: Нет, к сожалению, мы не поддерживаем связь с Борисом Натановичем Стругацким. Это делает наш издатель "Акелла".

ВР: В связи с чем вызван перенос релиза игры на следующий год?

Петр Демин: Дата релиза игры перенесена на более поздний срок для выделения большего времени на доработку графической составляющей игры и на тестирование конечного продукта.

ВР: Планируете ли вы создание игры по другим произведениям знаменитых фантастов?

Петр Демин: Это пока секрет, но только пока. Анонсы и пресс-релизы не заставят себя ждать.

ВР: Ваше мнение относительно восприятия "Обитаемого острова" на Западе. Зависит ли от этого создание продолжения?

Петр Демин: Атмосфера "Обитаемого Острова" очень специфична и трудно предугадать, придется ли она по вкусу западным игрокам. Игра должна будет понравиться вне зависимости от того, где игрок географически находится и какие культурные обычаи приняты в его стране.

ВР: Спасибо за то, что нашли время на беседу о грядущей новинке, и желаем вам творческих успехов, не менее яркого признания и осуществления всего задуманного!

Петр Демин: Большое спасибо. Желаем вам и вашим читателям играть и погружаться в миры, которые неосязаемы, но так интересны и загадочно притягательны.

Беседовал Антон Борисов

НОВОСТИ ПРИСТАВОК

PSP проиграла битву за Японию

Эпическая схватка за контроль над японским рынком между портативными приставками от Sony и Nintendo в 2006-м году закончилась убедительной победой последних. PSP не сумела даже оказать сколько-нибудь серьезного сопротивления — приставка разошлась тиражом 1,6 миллиона копий, тогда как объем продаж Nintendo DS и DS Lite в совокупности составил 7,5 миллионов экземпляров. Но, возможно, PSP сумеет отыграться — 2007-й год только начался, новая война за сердца геймеров еще впереди.

Рокки возвращается

Грядущий блокбастер Сильвестра Сталлоне "Рокки Бальбоа" обзаведется виртуальным воплощением — игру на основе культового боксерского сериала анонсировало издательство Ubisoft. О самом проекте пока известно немного: игра выйдет на PSP, а ее сюжет будет основан на шестом фильме о непобедимом боксере. Тем не менее, на скриншотах были замечены "плохиши" из прошлых серий "Рокки", которых, вероятно, разработчики каким-то образом собираются втиснуть в сюжет.

Sony играет нечестно?

Что-то не везет в последнее время Sony. Не успела компания оправиться от японского нокдауна, как получила новый ощутимый удар по репутации, на этот раз на территории США, причем яблоком раздора опять-таки стала многострадальная PSP. Скандал разгорелся вокруг блога, размещенного на alliwantforxmasisapsp.com. Сей блог, якобы созданный фанатами PSP, на самом деле оказался рекламной акцией хитрющей компании. Посетители сайта раскопали, что ресурс зарегистрирован на компанию Zipatoni, которая работает на Sony Computer Entertainment America. Нетрудно догадаться, что на сайте поднялась настоящая буря негодования. Благодаря высказываниям разъяренных обманом покупателей ресурс едва не превратился в антирекламный. Sony спохватилась быстро, блог полностью очистили и от скрытой рекламы, и от неприятных комментариев, и теперь по этому адресу висит одинокое сообщение о том, что сайт является собственностью Sony.

Принц Персии "перепрыгнул" на Wii

Релиз Prince of Persia: Rival Swords состоится на Nintendo Wii в марте этого года. Консольный римейк The Two Thrones будет содержать несколько новых уровней и дополнительный игровой контент. Но по большому счету ничего не изменится: и сюжет, и игровой процесс останутся прежними.

Файтинги наступают

Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 в марте этого года посетит Европу "верхом" на Nintendo Wii. Игру, которая ранее уже вышла на PS2, разработчики грозятся чуток модернизировать: Wii-версия файтинга обзаведется шестью новыми персонажами и одной дополнительной ареной. С новинками или без, Dragon Ball так или иначе обещает быть любопытной игрушкой: девять различных режимов схватки, более сотни бойцов и разрушаемые арены наверняка доставят массу удовольствия даже самым придирчивым файтерам.

Вторая файт-новость касается Virtua Fighter 5, японский релиз которого состоится 8 февраля 2007-го года на Playstation 3. Американцев новый сеговский файтинг обрадует 20 февраля, а жителям Старого Света придется дождаться европейского релиза PS3, одновременно с которым в магазинах появится и VF5. О том, что нас ждет в самой игре, известно немного, разработчики пока лишь традиционно обещают новых персонажей и новые удары.

А теперь обратим наш орлиный взор в сторону могучей и гордой империи Tekken. Поклонники этого сверхпопулярного файтинга совсем скоро получат возможность расстаться со своими деньгами ради новой версии PSP-проекта Tekken 5 Dark Resurrection. Игра будет немного улучшена, доработана и портирована на PS3. Ряды играбельных персонажей пополнит некто Jinpachi, бывший боссом в оригинальной версии (там за него играть не позволялось). К сожалению, точная дата релиза нового/старого Теккена пока не сообщается.

МоН: консольщики обижены не будут

Представители EA объявили, что Medal of Honor: Airborne, скорее всего, не почтит своим присутствием Nintendo Wii и Playstation 2. Но владельцам этих платформ отчаиваться не стоит: специально для них компания готовит отдельный проект. В Medal of Honor: Vanguard игрокам, в роли парашютиста Фрэнка Кигана, как обычно придется истреблять полчища фашистов, оккупировавшие старушку Европу. Американский релиз игры запланирован на март текущего года.

AlexS

ОБЗОР

FIFA Manager 07

— Что делает болельщик белорусского клуба, когда его команда выигрывает Лигу Чемпионов?

— Выключает компьютер и идет спать.

Вслед за выходами новых серий основных спортивных симуляторов от EA Sports, как обычно, настает очередь радоваться и кричать "ура" и любителям футбольных менеджеров. Итак, встречайте, виновник сегодняшнего торжества — FIFA Manager 07. Он нам знаком, он нами любим, он несет нам пачку новшеств, и он просто жаждет разместиться на ваших жестких дисках!

Жанр: *Футбольный менеджер*
Разработчик: *EA Sports*
Издатель: *Electronic Arts*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *серия FIFA Manager (Total Club Manager), LMA Manager*
Системные требования: *Intel Pentium III 1,2 GHz, 256 MB, 64 MB 3D Card, 4 Gb свободного места.*

Новая игра, как праздник!

Фанаты и просто любители компьютерных игр ждут обещанную новинку, наверное, как Новый год или другой любимый праздник, а если еще ты играл во все предыдущие части, то и вовсе, твой День рождения совпадает с днем выхода Игры, и никак иначе. Нынешняя зима подарила лишний праздник фанатам футбольных менеджеров, и прежде всего — любителям серии Total Club Manager, очередная серия которого выходит под названием FIFA Manager 07.

Разработчики из EA Sports, как и в случаях со своими симуляторами (FIFA, NBA, NHL), революции в жанре не делают, однако подлатывают и вылизывают новые версии игр, так что не взглянуть на них было бы преступлением. Итак, давайте же переберем текстуры и базы данных FIFA Manager 07.

Вот новый поворот, что он нам несет?

Начнем, пожалуй, с погружения в сказочный мир цифр. Разработчики обновили более 1.000 фотографий игроков, а также добавили несколько тысяч новых. В целом, база данных содержит свыше 2.400 команд и 22.000 игроков. 8.000 игроков представлены в игре своими фотографиями.

По сравнению с прошлогодней версией, количество различной статистики, доступной игроку, увеличилось в разы. В итоге мы получаем — около полусотни (!) экранов с разнообразной статистикой.

Вы вольны выбирать клуб, которым хотите руководить из 47 (!) стран мира. Есть даже такая экзотика как ОАЭ, Саудовская Аравия и Катар, а вот нашу страну, как обычно, в игру не включили. Беларусь представлена только сборной (с реально существующими игроками) и несколькими основными клубами, такими как БАТЭ, Динамо Минск и другие (с вымышленными игроками).

При создании себя любимого вы выбираете дату рождения, национальность, языки, которыми владеете, ваш любимый и нелюбимый клуб и, конечно же, дружину, которую вы собираетесь тренировать. А далее можете указать свое семейное положение: может быть, вы одинокий, разбивающий сердца мачо, или, возможно, у вас есть девушка или даже жена (ну или муж, разнополые браки здесь не запрещены и дети могут быть даже у двух, кх-кх... так скажем, людей нетрадиционной ориентации). Соответственно, если у вас есть жена или подруга, вы должны будете создать основную информацию о вашей избраннице, выбрать дату свадьбы и решить, есть ли у вас дети. В будущем ваш сын сможет даже играть в вашей команде!

Далее вам предстоит определить, за что в клубе вы будете отвечать. Вы можете быть этаким местным суперменом и взвалить на свои мощные плечи ответственность за все, начиная от выбора тактики и состава на игру и заканчивая установкой цен на сувениры в ваших магазинах и ведением всего клубного хозяйства. Это очень увлекательно и весело, однако людям, которые только знакомятся с менеджерами, я бы посоветовал все клубные дела, не касающиеся непосредственно матчей и выбора тактики, отдать на откуп своим помощникам. Они справятся, можете не сомневаться. А вот для фанатов серии полное управление хозяйством клуба доставит истинное удовольствие, ведь футбольный менеджер состоит не только из матчей.

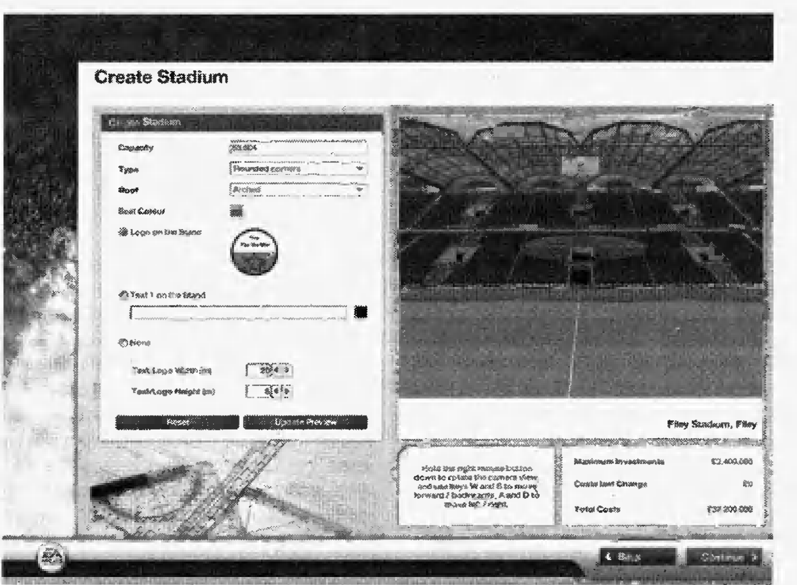
Вы — Гай Юлий Цезарь!

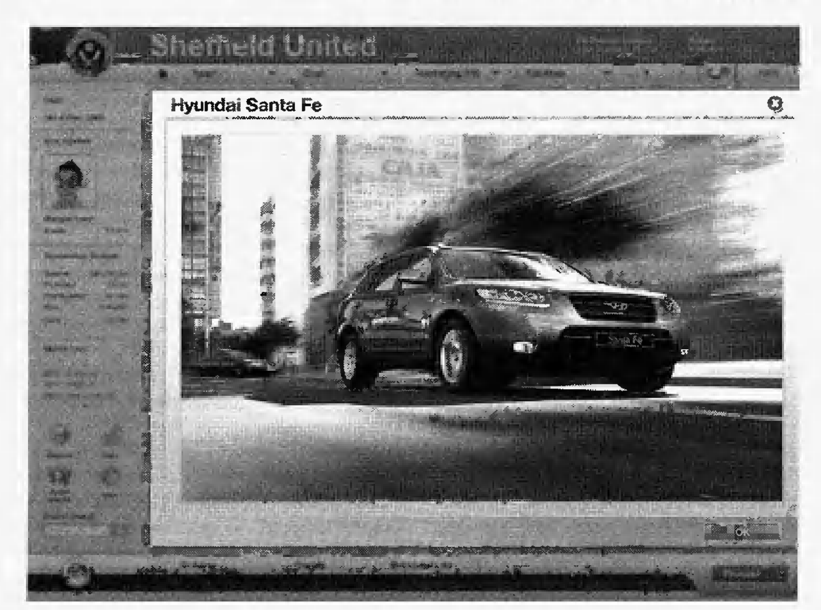
Да, да в игре вам придется научиться делать гораздо больше дел в одно и то же время. Однако для паники нет причин — дни в FIFA Manager 07 идут, только когда вы нажмете кнопку "Proceed" или "Далее", так что спокойно делайте все запланированные дела, а потом листайте дни.

А теперь давайте поговорим о том, чем же вам придется заниматься. Взяв под свое управление какой-либо клуб, вы автоматически становитесь его главным тренером. Под вашим управлением оказывается не просто 11 человек основного состава, а много-много больше. Дело в том, что у вас есть и дубль, и целых 4 молодежных команды, которые разделены по возрастам. Самые младшие ваши футболисты находятся в группе 10-12 летних. Постоянно проводятся турниры среди вашей молодежи, и ваши скауты сообщают вам о наиболее одаренных подростках. Так что вам придется просматривать очень много народу и выбирать наиболее талантливых. Можно строить и молодежные школы в разных частях мира, начиная от Японии с Австралией и заканчивая Камеруном с Беларусью (вот мы где засветились). И хотя постройка этих колледжей стоит больших денег, в будущем из них попадет в вашу основную команду немало классных игроков и траты окупятся сполна.

Новинка FIFA Manager 07 — совместное соглашение между клубами. Оно заключается в том, что теперь можно будет заключить договор с любым клубом (если, конечно, тот согласится) и отправить на стажировку или на полноценный сезон несколько своих юниоров, что позволит им приобрести игровую практику. И наоборот, если ваш клуб еще не слишком силен, то вы можете взять игроков у более сильных клубов. В договоре могут быть согласованы суммы выплат, проведение товарищеских игр и многое другое.

Мастерство игроков выражается в виде 35 различных характеристик (у вратарей 28), представленных цифрами в виде лепестковой диаграммы. По этим показателям вы сможете подобрать себе именно такого футболиста, которого вам надо. Вы можете найти быстрого форварда с отличным дриблингом или же большого (у игроков есть показатели роста и веса) нападающего с хорошо поставленной игрой головой. В общем, возможности безграничны. Кстати еще одно новшество — разработчики FIFA Manager 07 предоставили возможность выбрать себе игрока, в режиме "Player Career mode", тренировать его, "вырастить" до стартового состава, а затем и до суперзвезды. Из этого режима вытекает следующий — "Match To Match mode", в котором вы выбираете вашего, так сказать, любимчика и управляете им непосредственно на футбольном поле, получается, что вы играете в симулятор футбола, но управлять можете только одним игроком.







С игроками вы будете заключать контракты, решать их личные и игровые проблемы. Кстати, сейчас ваши подопечные могут и отказаться откликнуться на вызов в свою национальную сборную. Чтобы поднимать мораль игроков, вы можете организовывать походы в ресторан всей командой, устроить лишний выходной после напряженного матча, вечеринку или рождественскую встречу. А чтобы ваша команда смогла добиться хороших результатов, вы должны будете пристальнейшее внимание уделить тренировкам и подбору тактики против каждого отдельно взятого соперника. В выборе тактик вы практически неограниченны, вам как главному тренеру дозволены любые схемы. Каждому футболисту своей команды вы можете дать указания, как вести себя на поле: куда бежать, кому на голову навешивать, подключаться ли на угловые или штрафные и многое-многое другое. Кто будет бить штрафные, пенальти, подавать угловые, вбрасывать ауты, решать тоже вам (у игроков есть соответствующие характеристики). Тренировки вы можете выбирать как на сезон, так и на каждую отдельно взятую неделю. Можно создавать индивидуальные тренировки для отдельных игроков. Например, вам нужно поднять уровень игры головой у защитника Иванова, создаем для него персональную тренировку — и, глядишь, показатель через определенное время и повысится. Если у вас есть травмированные игроки, можно создать для них групповую тренировку, небольшие кроссы, какие-то легкие упражнения, занятия в тренажерном зале. Но будьте внимательны, не перегрузите своих спортсменов! Дадите им слишком утомительные и интенсивные нагрузки, и на следующий матч они выйдут выжатые как лимон и еле передвигающие ноги. В общем, во всем нужно знать меру, так что экспериментируйте и не забывайте улучшать тренировочные поля, которые повышают рост мастерства футболистов (об этом чуть ниже).

В ваших начинаниях вам будут помогать ваши верные соратники — так называемые staff, они же работники клуба. На тренировках помогут сориентироваться ваши тренеры (вратарей, форвардов, защитников), каждый из которых обладает определенными бонусами. В поисках новых талантов и в сборе информации о сопернике советую прибегнуть к помощи скаутов. Эти ребята и молодых талантов разыщут, и все плюсы и минусы каждого игрока соперника подскажут. Для быстрейшего восстановления игроков после травмы нанимаем лучших докторов и физиотерапевтов. Для того чтобы торговля в клубных магазинах шла успешнее и приносила больше прибыли, следует обратить внимание на менеджеров по купле-продаже. Ну а для уменьшения стоимости всяческих клубных построек берем себе в помощники менеджера по стадиону с соответствующим бонусом. Вариантов, как заботиться и управлять клубом, просто куча!

Деньги

Сделать клуб на одних красноречивых обещаниях не удастся, нужны реальные деньги. Их вы можете заработать выигрышем лиги, выполнением поставленных руководством задач, продажей игроков и еще кучкой различных способов. Например, вы можете дать своему стадиону имя спонсора (FIFA Arena или EA Sports Stadium, допустим), за что он вам отстегнет n-ную сумму условных единиц. Никто не помешает вам взять в банке кредит на покупку чего-то или кого-то, но здесь есть один нюанс: деньги, взятые в кредит, в будущем придется отдать с процентами (прямо как в жизни). А если у вас избыток денег, то под хороший процент их можно положить в тот же банк.

Деньги вам будут приносить и ваши магазины. Чем больше у вас инфраструктура магазинного бизнеса и чем более прокаченные магазины у вас в подчинении, тем больше денег приносится в казну клуба и тем разнообразнее товары продаются в них. Если в самом неразвитом магазине 1-го уровня будут продаваться только флаги, футболки и еще пару клубных атрибутов, то в развитом торговом центре 6-го уровня ассортимент товаров возрастет в разы!

Приходящие на матч фанаты тоже платят живые деньги за билеты и сезонные абонементы, соответственно вы можете устанавливать цены на квитки на разных секторах, для приезжих фанов и для владельцев абонементов.

О болельщиках вашего клуба не стоит забывать ни в коем случае, ведь чем больше у вас довольных фанатов, тем больше заполняемость стадиона и соответственно тем больше прибыли от билетов и проданных товаров в ваших клубных магазинах. Для своих фанов вы можете организовывать день спонсора, день закрытия или открытия сезона, для самых преданных болельщиков можно предоставлять бесплатные автобусы или даже поезда для поездок в другие города либо же устраивать послематчевую сессию с раздачей автографов. В конце концов, вы и играете ради болельщиков, поэтому они являются неотъемлемой частью команды. В клубной статистике вы сможете ознакомиться с тем, сколько у вас фанатов, сколько состоят в организованных движениях, как много у вашей команды фан-клубов. Тут же вы можете узнать, что о вас думают ваши болельщики, какого игрока они считают лучшим в команде и еще много разной информации.

Но давайте немного отдохнем от клубных дел и займемся личными проблемами. Вначале вы живете на съемной квартире и исправно получаете причитающиеся вам по контракту деньги. А вот куда вложить эти кровно заработанные, стоит подумать. Если у вас их ну уж очень много, вы можете заняться благотворительностью и подарить некоторую часть своему клубу (допустим, если денег нет даже на выплату зарплаты игрокам). Но гораздо приятнее потратить честно заработанные мани на себя. Вы можете купить машину, предметы роскоши, делать подарки своей жене или подруге, в конце концов, вы можете купить себе квартиру, шикарные апартаменты или даже некое подобие дворца! Правда, надо заметить, на игровой процесс это существенного влияния

не оказывает и доставляет чисто эстетическое и моральное удовлетворение.

Частичка sim-sity в менеджере

Вы не ослышались, в FIFA Manager 07 присутствует облегченная версия этого замечательного симулятора огромного мегаполиса. На мини-карте у нас существует этакий макет вашего города (соответственно, чем больше население, тем больше город), ведущая от города к вашей базе дорога и непосредственно все постройки вашей, пока небольшой, базы. Сооружений может быть очень много, и я остановлюсь на самых главных из них.

Итак, если у вас достаточно денег, то, во-первых, вы должны будете купить землю, во-вторых, украсить ее. Всяческие красивые деревья, арки, стоунхэдэы, озера и другие достопримечательности местности можно устанавливать бесплатно, а вот сами сооружения стоят недешево, однако они все необходимы и окупаются со временем на все 100. Вы можете строить и улучшать клубный центр, тренировочные поля, школы для молодежи, медцентры, медиацентры (позволяет вам открывать свою спортивную передачу и получать процент от трансляций матчей с вашим участием), магазины, парки развлечений, аэропорты, церкви, гимнастические залы, отели, ледовые дворцы, музеи, парковки и еще очень и очень многое другое. Все эти вкусности повышают интерес к вашей команде, улучшают тренировки, убыстряют восстановление игроков от травм, увеличивают посещаемость матчей и прибыль от продаж и прочие многообразные бонусы.

Свой стадион вы тоже можете многократно улучшать и модернизировать. Реконструкции подвергается буквально все: и количество мест, и виды трибун и информационных табло. Нетрудно сделать вывод, что чем лучше вы будете играть, тем больше будет желающих попасть к вам на стадион, и увеличивать его вместительность хочешь-не хочешь, а придется. Это дорогое удовольствие, но оно того стоит, поверьте. Постройка стадиона по своему вкусу это как дополнительная мини-игра, и впоследствии вы с любовью будете достраивать каждую лишнюю трибуну.

Матч... Ну и на кой такой он нужен?

Мы добрались до самого важного элемента футбольного действия — до матча. В FIFA Manager 07 вы можете просматривать матч четырьмя различными способами. Давайте рассмотрим каждый из них.

Самый простой, но не самый надежный, надо заметить, это вариант, когда компьютер сразу выдает вам результат матча. Вы ни в состоянии ничего изменить — просто счет и все. Порой результаты бывают более чем странные.

Следующий режим — телетекст, в котором игрок может наблюдать за ходом событий в матче при помощи текста, отображающегося на табло. В этом режиме сделать замену или поменять тактику возможно только в перерыве матча.

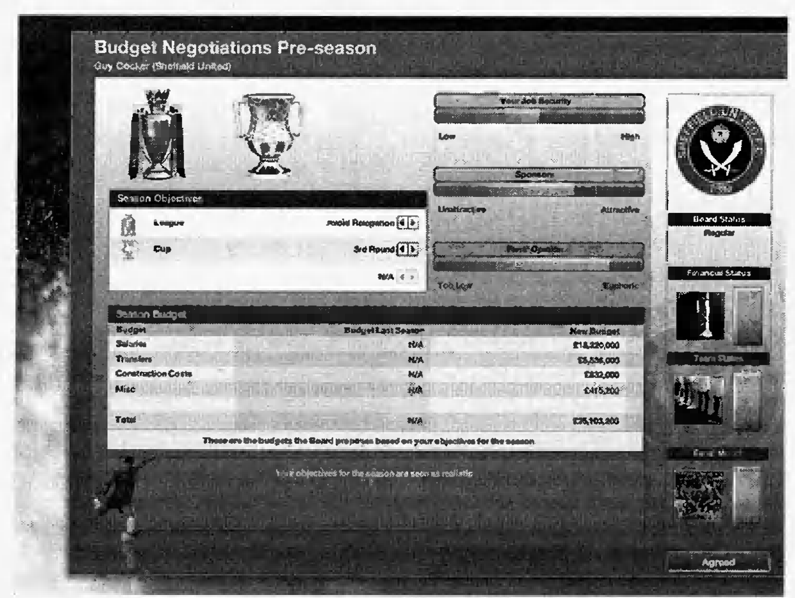
Третий вариант матча — так называемый текстовый режим. Здесь все происходящее на поле отображается в виде комментариев. Самая интересная фишка в этом режиме то, что вы можете непосредственно воздействовать на атаку. Простой пример: ваш форвард выходит под острым углом один на один, все это отражается в комментариях и тут для вас появляется надпись shoot (удар) или "pass" (пас). Вам дается буквально пару секунд на то, чтобы вспомнить, какой у этого игрока показатель удара, паса, есть ли рядом с ним партнер, чтобы дать ему пас, какая у вратаря соперника характеристика отражения ударов при выходах один на один — и принять в итоге единственно правильное решение. Здесь вариантов три: либо кликнуть наугад, либо отключить эту функцию и предоставить вашим игрокам самим решать ситуацию, либо действительно выучить характеристики своих игроков и свою тактику назубок. Такая же картина происходит и при подаче угловых (вы выбираете силу навеса, место куда лучше навешивать и т.д.), и при пробитии пенальти и штрафных.

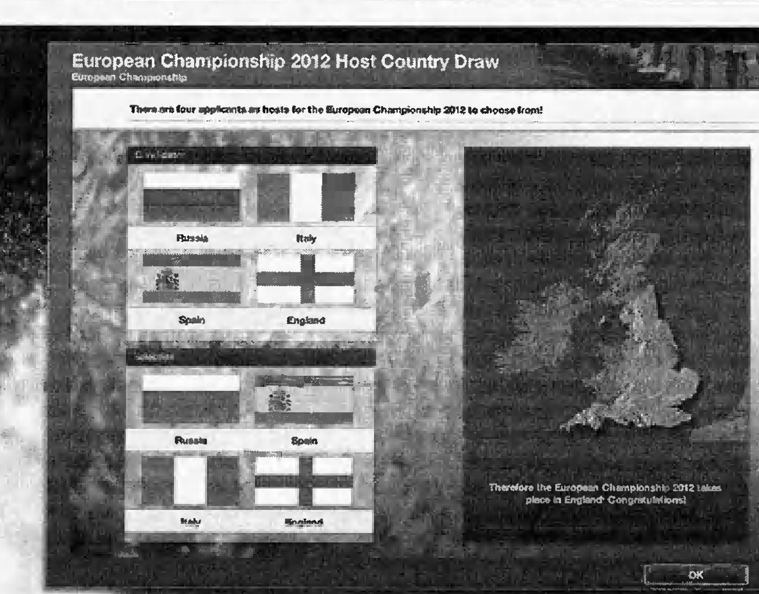
Ну и, наконец, четвертый способ — это футбольный матч, как он есть. Все, кто играл в замечательную игру FIFA 2005 или FIFA 2006 (думаю, таких большинство), прекрасно могут себе представить, что из себя представляет матч в FIFA Manager 07. В графическом плане не стоит ждать от матча каких-то сюрпризов, как я уже упоминал, графическое ядро поединка находится на уровне FIFA 2005. С одной стороны, для любителей менеджеров графика в матчах стоит далеко не на первом и даже не на 3-ем месте, а с другой — уж если мы имеем матч на движке FIFA, то хотелось бы от него гораздо большего. Здесь же мы можем наблюдать за действиями ваших подопечных на поле, корректировать их действия по ходу матча, менять камеры, смотреть повторы забитых мячей и опасных моментов и многое другое, однако полнейшая забагованость и однообразность матча превращают основной плюс игры в ее же основной минус. Игроки застревают в сетке ворот, проваливаются друг сквозь друга, забивают нелепейшие голы, вратари — это вообще уникумы, некоторые их действия просто вызывают смех. Глядя на матчи, например, Томи против Локомотива и Арсенала против Челси, большого различия на поле (кроме фамилий исполнителей и стадиона) вы не обнаружите. В общем, явная недоработка разработчиков.

Зато один из самых больших плюсов игры — это его редактор. Вы можете без проблем отредактировать состав любой команды, сделать сильнее или слабее любого футболиста, изменить можно вообще многое и, что радует, в отличие от того же конкурента, здесь все подгружается в разы быстрее.

Про музыку, как говорится, либо хорошо либо ничего, в нашем случае выбираем Winamp со своим плей-листом, так как сложно назвать музыкой то, что сделали композиторы для этой игры.

UnBall





РАДОСТИ

- **Отличный и быстрый редактор**
- **Подробная инфраструктура клуба**
- **Хороший конструктор стадиона**
- **Возможность растить игроков с 10-и лет**
- **Обширная статистическая база**

ГАДОСТИ

- **Забагованность и примитивность футбольного матча**
- **Невнятное музыкальное сопровождение**
- **Попадающиеся порой нереальные результаты матчей**
- **Не проработанная система выставления оценок за матч**
- **Игра получилась довольно легкой**

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

FIFA Manager 07 получилась довольно неплохой игрой. Она обладает своими отличительными плюсами, шустрым редактором, и если вы готовы смириться с основным минусом игры — недоработанным и забагованным матчем, то она, бесспорно, задержится у вас на жестком диске много больше недели

ОБЗОР

ParaWorld

Динозавр — раз, динозавр — два, динозавр — пли!

Много в прошедшем году было амбициозных игровых проектов, которым прочили жуткую популярность, множество наград и долгую память геймеров. И среди таких затесалась и распиаренная стратегия ParaWorld, мечта поклонников Артура Конан Дойля и его "Затерянного мира". Пускай она и не базировалась на книге, но задумкой так похожа на упомянутую классику фантастики, что заинтересовала очень многих. Кто-то, несомненно, уже до релиза заявил о плагиате и тому подобном, а кто-то весь извертелся, пока не увидел эту занимательную игру.

Жанр: *RTS*
Разработчик: *SEK*
Издатель: *Sunflowers Interactive Entertainment*
Издатель в СНГ: *"Новый Диск"*
Похожие игры: *серия Age of Empiries, серия Warcraft.*
Количество дисков: *1 DVD*
Минимальные требования: *Pentium III/Athlon XP 2,6 GHz, 512 Mb RAM, 128 Mb VRAM, 4 Gb.*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4/Athlon 64 3,2 GHz, 1 Gb RAM, 256 Mb VRAM, 4 Gb.*

Ни Конан Дойль, когда писал свои труды, ни Спилберг, снимая один из знаменитейших своих фильмов, ни Питер Джексон, создавая известнейший римейк, не думали, что когда-нибудь появится компьютерная игра, соединившая в себе черты их шедевров. А любой игрок, все-таки отходящий от монитора, смотрящий телевизор, наведывающийся в кинотеатры и читающий книги, очень скоро увидит в игровых декорациях нечто знакомое. Думаю, вы уже догадались о каких фильмах идет речь. А если все смешать и добавить к полученной термоядерной смеси приправу из избитых в доску штампов — получится, действительно, примерный сюжет ParaWorld.



Первый кадр "Парк Юрского периода-5"

"Затерянный мир" располагался на плато в глубине непроходимых и потому ужасных амазонских лесов, мир этой игры также затерялся в пространстве и времени, с поправкой на размах. В связи с некими катаклизмами, он потерял всякую связь с нашим, параллельным, миром. Пока — так заведено, надо понимать, — один ученый не придумал теорию параллельных миров и не нашел лазейку между ними, дабы "увидеть то, что никто никогда не видел". Уже было? Да, сотни раз. Разумеется, жаждущие власти и барбекю из динозавров людишки решили прибрать к рукам странный доисторический мир, в котором сих динозавров и прочих зверюшек Армагеддон не навестил, а люди разве что развились до подобия средневековых самураев, которые не прочь поэксплуатировать здешних рептилий. Мало того, было решено в ближайшем будущем устроить туристический маршрут, и только колонизаторы пригласили пробную группу из трех ученых для экскурсии, как скоро нужно их убить. Не спрашивайте почему, сюжетом объяснено, но на словах совсем бредово получается. А что дальше было, рубиройду ясно. Герои уходят и начинают кровопролитную войну за свободу, равенство и братство. Предсказуемость сюжета, ладно, простили бы, с кем не бывает, если бы она являлась единственной нелепостью.

Главных персон трое: он, она, он. Первый персонаж — тощий длинноволосый красавчик, американец венгерского происхождения. Одним-двумя точными выстрелами из лука способен завалить мощного зверя размерами с троллейбус. Леголас нервно потягивает в сторонке. Она — разумеется, блондинка, чей костюм, несмотря на шикарность и соблазнительность, несколько старомоден. По темпераменту желает догнать Ларочку Крофт. Получается не очень. И он — широколечий, обросший щетиной циник в спортивной куртке. Брат-близнец Росомахи. Унаследовал темперамент и юмор, но лишен острых стальных коготков. Главные персонажи, безусловно, внушают симпатию, не обделены чувством юмора, постоянно иронизируют (что характерно подмечено в локализованной версии). Но являются клонированными марионетками в руках сценаристов. И — вот где собака зарыта — все они, персонажи, похожи на кого-то из наших знакомых, героями шествуя по земле затерявшегося во всех измерениях мира, где динозавры сосуществуют с мамонтами, а первобытный человек — с желтолицыми начала средневековья. Шествуют — и сеют добрые деяния. С одной стороны хорошо, что людям помогают и домой желают попасть, с другой стороны — на каждом шагу, в каждом ролике они поступают настолько странно и глуповато, что не можешь найти объяснения таким действиям. Надуманно, даже бредово.

См. страницу 12

ОБЗОР

ParaWorld

Начало на стр. 11

Из бортового журнала Берлинского

"...Лежу. Неподвижно, как скромный трупик после рандеву с поездом. В луже и посреди глухого леса. Птички поют. Сумерки. Как я оказался в такой... таком месте, припоминаю слабо. Кажется, очутившись в Парке нелегалом, долго искал, что бы еще напялить на себя, ибо в здешних северных широтах не очень жарко. Вскоре услышал крики — это шли двое местных. Выпрыгнув из засады с криком "Не подскажете, где почта?", моментально повергнул оных в шоковый столбняк, после чего немедленно умчался на своих двоих, прибрав к рукам некоторое добро. Голод давал о себе знать. Но раз на мне эти мохнатые викинговские шмотки, к тому же топор за поясом и рогатый шлем, подумал, отчего бы не зайти в местное селение северян... Строят они основательно, один вид мощной огородительной стены, будто вгрызающейся в горный откос, вызывает уважение. За стеной — словно попал в средневековую Баварию. Рабочие горбатятся на пашнях, на краю леса теплится сторожка лесника, а между домами возносится здание городского центра, из которого каждую минуту появляется новый рабочий. Звон металла, грозные выкрики и пошлые песенки отовсюду. Сурово и как-то "по-нашему". Проводящиеся исследования касаются не ловкости рук и боевых искусств, а создания более крепкой сбруи, а если подойти к обрыву, т.к. город находится на полуострове, и взглянуть на море, увидим стройный величественный корабль, а не каких-то черепах, а поодаль — рыбацкую лодку, борющуюся с волнами... Вот только как я умудрился оказаться посреди леса, с больной головой и кое-чем еще? Ах да, там была таверна..."

На протяжении кампании, выполняя добрые деяния, пройдемся по трем племенам, начав с северян, привыкших к холоду, топорам и ведущих викингообразный образ жизни, продолжая с пустынниками — прообразами их стали алладины и кочевники с Дальнего Востока — и закончив это народом восточной наружности и колоритности — это своего рода гибриды японцев с китайцами. Какая культура преобладает — непонятно, да и не все ли равно?

То, что предстоит опробовать на себе и роль вождя-кочевника, и мудрого правителя-самурая, еще не означает, что тактики игры за каждую расу будут разниться. Отнюдь, все намного проще: для всех одна и та же политика, стратегия, как угодно. Лишь с ма-аленькими разночтениями.

Во время игры за северян или клан драконов, в наших силах будет воздвигнуть мощные, укрепленные стены вокруг поселений, в то время как пустынникам приходится довольствоваться забором из костей. Северяне, как настоящие викинги, тратятся на корабли и сбрую, делая ставку на суровость и мощность. Их стихия — заснеженный север, они знают, как укротить мамонтов и прочих мохнатых зверюшек, а динозавры им противны. Одновременно с этим пустынники не озабочены, в отличие от остальных, постройкой городского центра. Они ж кочевники, на кой черт им всякие массивные здания, когда разбил шатер — и порядок. А сам "городской центр" — вообще повозка. Привыкшие к теплу засушливых саванн, они ласковы с динозаврами как никто другой: одних приручают, дрессируют, натаскивают, других поедают на завтрак. Но дальше всех пошли ребята из клана дракона, они уже не пользуются копьями, а вполне обходятся порохом, выращивают привлекательных брутальных динозавров и очень изобретательны.

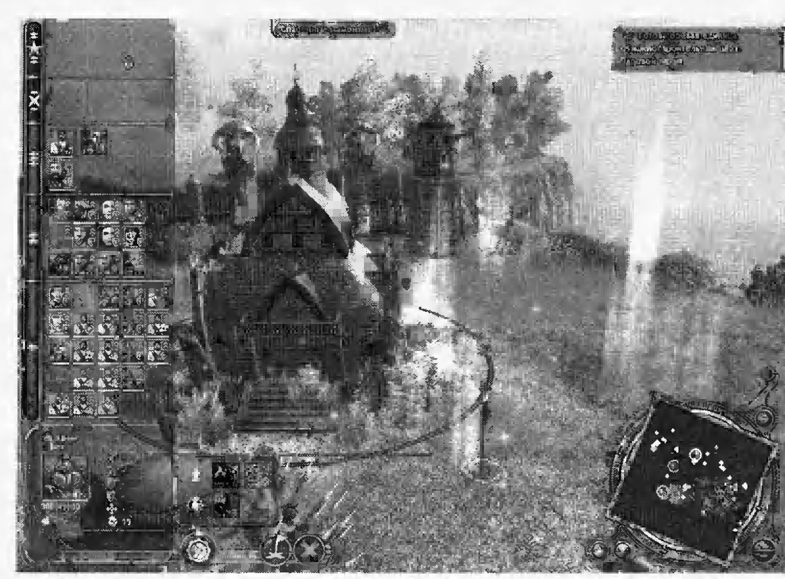
К сожалению, если вы знакомы с такой серией стратегий, как Age of Empires, то можете считать, что основную механику геймплея ParaWorld вы уже знаете. Эпохальное развитие, точные по функциям копии зданий и юнитов, система добычи ресурсов — все под кальку "срисовано" с известной исторической RTS. Чтобы развиваться, стоит накапливать ресурсы, после переходить в следующую эпоху. Из ресурсов все то же дерево, которое любой рабочий нарубит рядышком, камень, который он тут же выдолбит, еда и — внимание — черепа. Пища добывается разными путями в зависимости от расы: свинобойня или пашня, рыбалка, как обязательная, и охота на бегающих в огромных количествах в округе доисторических свиней да игуанодонов. При желании, можно завалить и более крупных зверюг, например, длинношеего, этак с лайнер, диплодока — хватит, чтобы надолго прокормить племя. Главное не попасть ему под ноги, ибо оный исповедает "ты мне, я тебе". А вот черепа достать значительно труднее какого-то бамбука или гранита, для этого следует... убивать. Черепа зарабатываются уничтожением любых живых созданий в округе, а также воинов ваших соперников и разрушением их зданий. Надо сказать, этот ресурс относится к разряду "всегда мало", или почти всегда, в зависимости от опытности игрока и его стратегических умений.

Из бортового журнала Берлинского

"...Бегу. Быстро бегу. Наверное, в последний раз я так бегал от нетрезвой оравы библиотекарш. Ноги несут вперед, только успеваю оборачиваться и отпрыгивать в сторону от зубастых челюстей. И угораздило же вляпаться! А первоначально только желал взглянуть на поселение пустынников. Весь пустынный остров вдоль и поперек прошагал, чтобы найти пресловутых кочевников. Деревня располагалась в ущелье, наверно, поэтому я сразу ее не заметил. Огорожена она высокой стеной из прогнивших, потемневших гигантских костей, и не только ребер — вон чья-то рогатая черепушка затесалась. Подобрался поближе, надеясь разглядеть селение получше. Зря. Но поначалу ничего такого не заметил, любовался костяными вышками, лучники здесь зоркие, главное, чтоб не приглядывались к кустам. Как таковых зданий нет, это же кочевые племена, все как у американских индейцев: кости, сваи, кожаные раскрашенные шатры — и никакого ПМЖ. Надо же, они неплохо рисуют, можно сразу в третий класс отправлять. Рабочие снуют туда-сюда, с ними — динозавры разных мастей. Видимо, последние для них и ужин, и танки, на которых въезжают в проигравшее селение... Тут мимо проходит погонщик велоцерапторов (таких небольших, высотой с подростка, ящериц). Он-то меня не видит, идет дальше, но эта тварь остановилась — и смотрит, зараза, в мою сторону. Издевается? Я уж думал, пронесет меня, просто "зависла", ан нет, как завопит нечеловеческим голосом — теперь смывайся от стаи тираннозавров-недоростков..."

А теперь о самом примечательном в игровом процессе нашей диностратегии. Разработчики не остановились на копировании геймплея Age of Empires, они решили добавить и что-нибудь от себя. Что-нибудь этакое, броское, революционное. Молчать о своей задумке до релиза, видимо, не решились, или очень скоро все выболтали, так что мы уже знали, что нас примерно ждет.

Как говорится, истинный смысл фразы проявляется в контексте. Ограничение на юнитов — главная фишка и, наверное, главная проблема геймплея игры. Игроку максимально доступно 52 подчиненных, и в это число включаются не только наша неустрашимая армия (солдаты, "артиллерия", "кавалерия", ВМС), но и рабочие, которых, как и воинов, должно быть по потребностям, то есть много, это и созданные вами машины, прокачивающиеся герои и даже некоторые из построек. Вроде порта у пустынников. Все юниты имеют возможность прокачиваться, поднимаясь по пяти ступеням развития. Примечательно, что с каждой ступенью количество свободных мест быстро сокращается. Если на первой ступени развития может находиться больше двух десятков юнитов, то на последней — лишь одно местечко. Для самого продвинутого.



В тихой обители



Так изобретался футбол



Несомненно, идея в зародыше была очень заманчивой. И до ParaWorld были стратегии, попробовавшие осуществить нечто подобное, но не получилось. Надежда оставалась на виновника обзора — и что-то опять не сложилось. Ограниченное количество подвластных нам "граждан" должно было заставить геймера думать над каждым своим шагом, а игровой процесс разнообразить. Ведь без большого войска "в лоб" на огражденный каменной стеной город противника не сунешься, пускай под командованием будут мамонты или брахиозавры (такие огромные девятиэтажки на четырех массивных лапах). Этакая авантюрная попытка разработчиков заставить геймера действительно думать, думать над стратегией и держать все под полным контролем. Тут подкачало то, что цели большинства миссий откровенно банальны и, по сути, сходятся на всем известном — "убей же ты всех". Уничтожить лагерь пиратов, освободить заложников (что никак не осуществить, не перебив всех до единого супостата), убить того-то, пройти туда-то, зачистив местность. Тут намного полезнее было бы иметь большую армию, а не мелкие "огрызки", кои приходится постоянно "подтапливать" новыми юнитами вместо уже убитых. Освобождайте дорогу молодым!

Из бортового журнала Берлинского

"...Плыву. Стилем баттерфляй плыву. Куда — один черт знает. Давеча, значит, залез я на гору в Землях-не-знаю-каких. Вдруг вижу у подножия с юга поселение, странное какое-то, доселе мною не виденное. Здания очень напоминали японские, но творившаяся суматоха на улочках (я тоже удивился, здесь еще нигде я не видел поселений с улицами, так, разбросанные домишки, шатришки) напомнила о китайцах. Не желая терять время, начал спускаться, стараясь не свернуть шею. У ворот собиралась армия, одетые в красно-черное, грозные, даже ужасающие, они явно к чему-то готовились. Неужто намечается битва? Очень может быть, так как из-под крыла динофермы вдруг появляется мощный динозавр с настоящей башней на горбу. Перевожу взгляд правее, к порту. На черных водах стоят два-три военных корабля, транспортник и какое-то длинное зеленоватое создание с деревянной постройкой на спине; как позже выяснилось, это местный аналог подводной лодки.

Ближе к вечеру я спустился вниз, правда, без ушибов не обошлось. И внезапно, как по таймеру, вновь крики, грохот со всех сторон. Небо запылало огнем. Лязгнули сомнительные ворота, ловушки плохо работали — и в поселение ворвались пустынники. Зная, что это за звери, я побежал. Снова. Искать укрытие. Скальп свой оставлю при себе. Забегаю в домишко, а там старушка в кимоно с факелом в руке да около пороховой бочки. Камикадзе, как я мог забыть! Разнесся грохот — это взлетел соседний дом. Старушка ухмыльнулась... Короче, что было дальше — хаос. Нет, надо возвращаться домой..."

Визуально, это очень красочная игра. Разработчики не поскупились на яркие цвета: если осенние пейзажи, так кругом желто-красный хаос, если лето да в тропиках — сочная зелень тропических лесов, покрывающих холмы, от пустынь, правда, веет тем, чем должно, — пустотой и безграничными песками. Графический движок не пыжится фотореализмом, по отображению картинки он ненамного ушел от Heroes V, но в состоянии отлично загрузить вашу видеокарту и выдавать частенько удивительные, весьма симпатичные панорамки и пейзажи. Четким текстурам только радуемся, реалистичные тени крайне преображают игру, а буйство красок поднимает настроение и подталкивает интерес к ней.

На обложке локализации: бюджет игры 8.000.000 долларов. Большая Цифра для обычного покупателя. Разумеется, львиная доля ушла на графические нужды проекта, в чем можно неоднократно убедиться, лишь бы машина потянула максимум. Часть же, видимо, улетела в другом направлении — на музыкальное оформление. Весьма приятные, характерные мелодии, отлично вписывающиеся в игровой процесс, на шедевральность не тянут, но совершено не подходят под термин "так себе" или "нормально". Что уж говорить про главную тему ParaWorld, встречающую фанфарами и захватывающую тебя, словно мифический кальмар из морских глубин. Дальше не будет места равнодушию. Потратились, разработчики, ничем не возразишь. Остается желать, чтобы каждая игра вот так "била по голове" игрока уже с загрузки главного меню.

И еще о двух нюансах. Как и следует, начнем с хорошего, а это мультиплеер. Всего три режима игры, но такого удовольствия я давно не получал со времен Warhammer 40000: DoW. Первое — это практическое удобство, а второе — хорошая сбалансированность. Последний отрицательный момент ParaWorld заключается в пренебрежительности к искусственному интеллекту и некоторым мелочам: когда воин сражается спиной к противнику и рабочие с животными бегают друг сквозь друга — ну не по себе становится.

Закончим тем, с чего начали. Много в этом году было амбициозных игровых проектов, которым прочили жуткую популярность, множество наград и долгую память. Увы, но практически ни один из них не оправдал себя полностью. Оригинальные наработки девелоперов портили их же криворукость, отчего от всех этих хитовых игр сильно пахнет недоделанностью. Иногда же, как в случае с ParaWorld, разработчики просто "не дотянули", опять что-то не получилось. Где-то раскошелились, а где-то просчитались малость.

Берлинский Gosha

РАДОСТИ

Оригинальная задумка "доисторического" элемента и хорошая ее реализация

Заряжающее оптимизмом качественное графическое исполнение

Великолепная музыка

Отличный мультиплеер

ГАДОСТИ

Шаблонный и часто жутко надуманный сюжет

Далеко не всегда уместное ограничение на количество юнитов и, как следствие, нарушения в балансе игрового процесса

Глуповатый ИИ

ОЦЕНКА

7.5

ВЫВОД

Очень своеобразная игра, такие не каждый день появляются. Не обделенная атмосферностью и оригинальностью, так любимыми игровой публикой, но, как показал тест, чуточку недоработанная. Там требовалось подштукатурить, здесь слегка подкрасить, а что-то основательно доработать. По всей видимости, разработчики не рассчитали собственных сил или были слишком самоуверенны, в итоге не заметив огрехов в наиважнейшей составляющей игры — геймплее

ОБЗОР

Heroes of Might and Magic V: Hammers of Fate

Казалось бы, уже достаточно шума подняла Nival в геймерской среде этой весной, выпустив "Герои 5". Другая компания, порадовавшись успеху, углубилась бы в подсчет прибыли и до следующего года не делала ничего крупнее патча. Конкурентов все равно нет, можно спать спокойно. Но разработчики из Nival, похоже, не прекращали работу ни на день, и результат — полноценное дополнение, добавляющее много нового в пятых Героев.

Название в СНГ: *Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера*
Разработчик: *Nival Interactive*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Издатель в СНГ: *Nival Interactive*
Жанр: *пошаговая стратегия (дополнение).*
Похожие игры: *HoMM 3, HoMM 4, HoMM 5.*
Количество дисков: *1 DVD (требует диск с оригинальной HoMM 5)*
Минимальные системные требования: *Pentium IV или Athlon 1,5 ГГц, 512 Мб ОЗУ, видеокарта с поддержкой DirectX 9.0с и 64 Мб видеопамяти, монитор с разрешением 1024X768, 4x DVD привод, 2 Гб свободного места на диске, звуковая карта, мышь.*
Рекомендуемые системные требования: *Pentium IV или Athlon 2,4 ГГц, 1024 Мб ОЗУ, 128 Мб видеопамяти, звуковой процессор Dolby Surround 5.1.*

"За Клан! За кровь!"

Русское название дополнения само говорит о главном нововведении: в мире Героев появились повелители Севера — гномы, а вместе с ними и сам Север. Гномы живут не в пещере, не в горах, а в кратере, чтобы, как Зион, греться от земного ядра. Конструкция Крепости (Fortress) совсем не похожа на Зион, но все равно необычна, за что очередной раз хочется похвалить художников. Отстроить Крепость нелегко: дерево развития заставляет возводить ненужные в данный момент здания, а ресурсов вечно не хватает. Однако, захватив достаточно рудников, гномы становятся очень сильной расой. В чем сила гномов, рассмотрим подробнее.

Уникальный источник силы, а также и слабости, гномов — это магия рун. Для использования рун придется выделять ресурсы из казны, и это одна из причин медленного развития. Но использование рун оправдывает себя: магия гномов очень эффективная. К примеру, комбинация рун "Берсерк" и "Боевая ярость" позволяет юниту атаковать всех соседних врагов по два раза (особенно хороша эта комбинация для ярлов).

В настоящей гномьей крепости, похоже, не способен жить никто, кроме самих гномов и их бога Арката, Дракона Огня. По крайней мере, комплектовать армию мы будем из огненных драконов и шести видов гномов. Но дизайнеры и тут не подвели: отличить гнома от гнома не составляет труда. А уж разнообразие способностей новых юнитов не вызывает нареканий совершенно. Есть у гномов и свои маги, и пехота, и стрелки, и кавалерия, и даже авиация (летучий гном Тан — шестой юнит у новой расы). Гномы-копьеметатели понравились особо: хоть у них всего два копья, зато при хорошем попадании такое копье отбрасывает цель далеко назад по линейке инициативы (способность Crippling Wound).

Герои гномов — рунные жрецы — имеют свои уникальные навыки. Главный из них, как можно догадаться, — это Знание рун, который не только открывает доступ к новым рунам, но и позволяет экономить ресурсы при их сотворении. Но и кроме знания рун у гномов есть, чем удивить противника. По традиции, они хорошо защищены от магии: навык "Гномья удача" удваивает шанс отразить заклинание, а "Отвлечение" увеличивает время до следующего хода вражеского героя, если он сотворил заклинание. Стоя близко друг к другу, гномы получают бонус к атаке и защите (навыки "Атакующий хирд" и "Оборонительный хирд"), а во время обороны могут контратаковать любых юнитов благодаря навыку "Готовность". Использование руны может поднять боевой дух гнома ("Рунная гармония") и даже восстановить запас маны ("Рунный откат"). Рунные жрецы быстрее движутся по шкале АТВ, когда вычат навыки "Острый ум" и "Сопереживание". Гномы могут легко прокачивать героев-помощников, если основной герой имеет навык "Менторство": при встрече с таким героем опыт героя-ученика повышается до четверти опыта героя-учителя. Очень полезное умение на больших картах. Но вершина мастерства рунного жреца — это умение "Абсолютная защита", дающее иммунитет к обычным атакам всем вашим юнитам.





В погоне за предшественниками

Гномы — не единственное нововведение дополнения. Кроме нового замка, мы встретимся с новым ландшафтом (тот самый Север), новыми объектами, артефактами и юнитами. Среди новых юнитов — альтернативный вариант воинов Ордена порядка, прозванных Мятежниками. Воины мятежников имеют свои уникальные способности и, как правило, сильнее своих прототипов в нападении, но уступают по защите. Поиграть этой полурасой можно либо в новой кампании, либо установив мод (http://heroes.ag.ru/heroes5/mods/zip/modern_heaven.zip).

Дополнение добавляет в Герои 5 караваны, которые впервые появились в четвертой части серии. Как и раньше, основная задача караванов — собирать армию из разных городов и строений поближе к фронту, не нанимая при этом лишних героев-извозчиков. Караваны движутся очень быстро, но ими нельзя управлять, поэтому придется заботиться о безопасности караванных путей. Союзный герой может добавлять и забирать юнитов из каравана, а если враг нападет на караван, перевозимый отряд сможет его защитить.

По просьбе фанатов разработчики включили в дополнение генератор и редактор карт. Генератор составляет новые карты из случайно выбранных стандартных шаблонов. Таким образом, стандартные комбинации (к примеру, шахта + монстр, ее охраняющий) переносятся на карту целиком. А значит, ошибки, вроде нейтрального отряда, охраняющего пустоту, будут встречаться очень редко. Создание карты на основе шаблонов имеет и другое достоинство: для сетевой игры случайно сгенерированную карту не нужно пересылать по сети; она будет создана на компьютере каждого из игроков. И все же, хотя новая система генерации карт намного лучше, чем в тех же Героях 3, работа компьютера далеко уступает картам, созданным в редакторе.

А работа в редакторе, надо сказать, от перехода в 3d проще не стала. Придется планировать рельеф, покрывать его текстурами, а только потом заполнять карту объектами. Смотрите на эти сложности как на дополнительные возможности сделать карту не только интересной для прохождения, но и красивой: редактор предоставляет достаточно инструментов, чтобы повторить и превзойти работу дизайнеров Nival-а. Всех картографов отсылаю к замечательному мануалу, который прилагается к редактору.

Сила есть, ума не надо

Кто первым придумал сочинить для адд-она новый сингл — не знаю. Наверное, этим разработчикам вдруг очень захотелось денег, а фантазия, как назло, не работала. Но идея оказалась настолько выгодной, что теперь даже хорошее дополнение не обходится без пары десятков сюжетных миссий. Пришлось и "Владыкам Севера" обзавестись какой-никакой, но кампанией.

Сюжет кампаний прост: шесть героев хотят противостоять королеве-демонице Изабель и ее армии (роль которой исполняют Мятежники), чтобы не дать ей разрушить северное герцогство Оленя. И хотя наши герои противостоят ей изо всех сил, а та особо не сопротивляется, противостояние закончится ничем. И не потому, что мятежники так сильны, а потому что думать великолепная шестерка начнет только в финальном ролике, до этого предпочитая принцип "Сила есть — ума не надо".

Каждая из трех кампаний состоит из пяти миссий. Миссии, как правило, ролевые, а не стратегические. То есть чаще всего придется ходить по карте героями, которых нельзя потерять, за ограниченное время выполнять определенные задания и убивать враждебных героев-боссов. Минимум замков, стоящие на одном месте герои-враги и общая линейность карт напрочь убивают и свободу действий, и желание пройти кампанию еще раз на более высокой сложности. А такая возможность предполагалась: вновь появившаяся таблица рейтинга запоминает победителей для каждой кампании по отдельности. Однотипность миссий несколько компенсируется скриптами, которые готовы подсунуть неожиданную встречу с отрядом врагов, а заодно и разрушить все наши стратегические планы.

Одним словом, кампании можно и не проходить: вы даже не потеряете нить сюжета и сможете разобраться в последующих событиях. Лучше уж уделить внимание новым сценариям (которых, как и сюжетных миссий, ровно 15 штук). Расчет Nival понятен: еще не все успели пройти кампании оригинальных Героев, поэтому сочинять новые было не обязательно. Но традиция требует.

Дуэль вшестером

Сетевую игру изменения тоже не обошли стороной, хотя ничего радикально нового здесь не появилось. Добавилась возможность одновременно совершать ходы в начале игры (как в Age of Wonders), что ускоряет начало партии. Этот режим автоматически отключается, как только герои разных игроков приближаются друг к другу на расстояние одного хода. Кроме обычных дуэлей, появился режим "Дуэль 3 на 3": каждый дуэлянт выбирает трех героев. Как только первый герой будет повержен, его заменит следующий. При этом поредевшая армия победителя столкнется со свежей армией нового героя. Окончательная победа принадлежит тому, чей герой остался на поле боя последним.

Anuriel

РАДОСТИ

Нововведения в геймплее: полторы новые расы, новый ландшафт, артефакты, здания, рунная магия
Новый режим сетевой игры
Новые одиночные и мультиплеерные карты
Редактор карт
Генератор случайных карт

ГАДОСТИ

Ни одной хорошей новой кампании
Никаких улучшений интерфейса

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

Дополнение "Владыки Севера" сделано очень разумно: не тратя время на сочинение сказочных приключений, Nival сконцентрировала внимание на развитии геймплея. А вместо того, чтобы кормить игроков десятком сценариев в каждом дополнении, разработчики сделали редактор и генератор карт. Благодаря такому подходу Герои 5 становятся одной из немногих за последнее время игр, в которые можно играть бесконечно





ОБЗОР

Battlefield 2142

Появление новой игры из серии Battlefield, как не крути, явление значимое. Ведь, несмотря на все недостатки, "Поле боя" на сегодняшний день если и не лучший сетевой action, то уж точно самый популярный. Тысячи людей ежедневно посещают сервера Battlefield'a, дабы пострелять друг в дружку и захватить парочку флагов. В этом, кстати, кроется одна из причин, по которой Electronic Arts заставляют DICE практически непрерывно выпускать все новые и новые игры серии.

В Battlefield 2142 разработчики и забросили нас прямиком в середину XXII века. Вся атрибутика, вроде больших шагающих роботов и ховертанков, естественно, прилагается. Впрочем, как мне кажется, действие Battlefield не просто так перенесли на целых 1,5 века вперед. Ведь теперь "Поле боя" охватит все актуальные временные промежутки. Хотите перестрелок в антураже второй мировой — милости просим поиграть в Battlefield 1942, хотите все той же второй мировой, но с какими-нибудь интересными прибамбасами — к вашим услугам аддон под названием Secret weapons of WWII. Неравнодушно дышите к вьетнамской войне и часто смотрите хроники, где американцы выжигают целые гектары вьетнамских джунглей? Не проходите мимо Battlefield Vietnam. Ну и, наконец, ели вы любитель современных военных конфликтов, то в распростертые объятия вас примет Battlefield 2. И вот появился еще и уголок для любителей фантастики, если кто не понял, то это и есть наш сегодняшний гость — Battlefield 2142.

Жанр: *Action*
Разработчик: *Digital Illusions CE*
Издатель: *Electronic Arts*
Издатель в СНГ: *"СофтКлаб"*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *Серия Battlefield, серия Unreal Tournament*
Минимальные требования: *Windows XP, Intel Pentium 4/AMD Athlon 1,7 ГГц, 512 Мб оперативной памяти, 128 Мб видеопамяти, поддержка пиксельных шейдеров 2.0 и выше, для игры через Интернет — кабельное или DSL соединение с пропускной способностью не менее 128 кбит*
Рекомендуемые требования: *Windows XP, Intel Pentium 4/AMD Athlon 3,0 ГГц, 1,5 Гб оперативной памяти, 256 Мб видеопамяти, поддержка пиксельных шейдеров 2.0 и выше, звуковая карта Sound Blaster X-Fi серии от Creative Labs, 2,2 Гб свободного пространства, для игры через Интернет — кабельное или DSL соединение с пропускной способностью не менее 512 кбит*
Сайт игры: *www.battlefield.ea.com*



Что век грядущий нам готовит?

По версии Digital Illusions CE в начале XXII века на нашей многострадальной матушке Земле началось полномасштабное глобальное похолодание. Столбики термометров поползли вниз, густо повалил снег, и в целом начался второй ледниковый период. А так как люди — существа весьма и весьма не любящие холод, то начали они гадать, как же жить дальше. И выход нашли, надо сказать, довольно быстро. Американцы, недолго думая, рванули в Мексику, и устроились там очень неплохо. А вот в Евразии переселение происходило не так гладко. Ведь какое ближайшее к ней теплое место? Правильно, Африка. Догадались об этом и Россия, и Китай с Индией, и, естественно, хитрые жители западной Европы. Но материк пальм, бананов и отсталой экономики явно не мог вместить всех желающих. И когда все выше перечисленные представители встретились на тернистом пути в жаркую Африку, случился, как вы сами поняли, большой бада-бум. А чтобы драться было веселее, мигом были созданы два враждующих лагеря. Это Европейский союз (куда по невыясненным пока причинам попала и Америка) и Паназиатская коалиция (куда в свою очередь были зачислены Россия и страны Азии). Такова завязка Battlefield 2142. Сюжет, конечно, никогда не был в "Поле боя" доминирующим аспектом, но разработчики хотя бы удосужились объяснить, за что мы воюем...

Графика даже по сравнению с Battlefield 2 практически не изменилась. Впрочем, графика "Поля боя 2" никогда не была образцом и эталоном для других разработчиков, поэтому даже не стоит сравнивать ее с современными представителями жанра action — 2142 проигрывает им практически по всем параметрам. Мы, конечно, понимаем, что Battlefield — игра онлайновая, и совсем навороченную графику в ней не сделаешь — не хватит пропускной способности любого интернет-соединения. Но надо же хоть как-то улучшать имеющуюся картинку, ведь прогресс не стоит на месте.

А вот за что можно поблагодарить разработчиков, так это за оптимизацию: Battlefield 2142 тормозит и глючит заметно меньше своего предшественника под циферкой 2 и FPS выдает не в пример больше. Так что если ваш компьютер соответствует заявленным требованиям, то комфортная игра в Интернете обеспечена. Но есть и некоторые приятные аспекты в графике нового Battlefield'a. Особенно хочется отметить спецэффекты: сочные взрывы, пламя от догорающей техники, статические разряды электромагнитных гранат... Но мой фаворит — это сбои в системе управления техникой и собственном костюме, возникающие от электромагнитных импульсов. Экран начинает мерцать, шипеть, изменяются цвета, размывается изображение — в общем, смотрится эффектно. Модели техники сделаны вполне приличные — конечно, можно было бы накрутить полигонов, сделать текстуры более высокого разрешения, но, к сожалению, не в этот раз.

Но вот чем Digital Illusions CE действительно удалось реализовать атмосферу будущего и дать игроку почувствовать себя пилотом робота или вооруженным до зубов штурмовиком, так это бодрой музыкой и отменным звуком. Все эти немного пафосные композиции в роликах и главном меню раззадоривают вас и заставляют окунуться в выдуманное противостояние. Но основное внимание стоит уделить звуку. Ведь если у вас дома стоит хорошая 5.1-канальная система, то все эти скрипы техники, мощные взрывы и длинные очереди выстрелов наверняка будут сниться вам по ночам. Причем у каждого ствола в игре свое неповторимое звучание, так что после нескольких дней игры вы на слух научитесь отличать ручной пулемет Бьянчи от пистолета-пулемета "Рапид". Поэтому стоит похвалить разработчиков за то, что для каждого вида оружия сделали собственные и неповторимые звуки.



Умных ботов не завезли. Опять.

Вот мы и подошли к самому главному, тому, ради чего в игры мы и играем, к геймплею. А в серии Battlefield он особенно хорош. С одной стороны, он невероятно простой, а с другой — чрезвычайно захватывающий. В свое время DICE взяла за основу режим Domination из Unreal Tournament, немного его переделала (раскидала по карте несколько флагов, много техники, наградила каждую команду определенным количеством "тикетов") и получился Battlefield'овский Conquest, который любят тысячи геймеров со всего света. Но, несмотря на то, что Battlefield всегда был игрой онлайновой, можно было поиграть и в одиночку, с ботами. Есть такая возможность и в 2142. Боты, правда, со времен второй части поумнели несильно, так же неумело обращаются с гранатами, очень любят раздавить кого-нибудь и сказать "Sorry". Так что, скорее, они годятся лишь на роль живых мишеней, а сам одиночный режим претендует на роль эдакой тренировки. Но огорчает даже не это. По какой-то непонятной причине Electronic Arts не включила в одиночную игру новый режим "Titan mode", а также нет возможности выбрать оружие для своего персонажа. В итоге те, кто приобрел Battlefield 2142 лишь для одиночной игры (а таких людей не так уж и мало), чувствуют себя совсем ущербными и обделенными.



Богатыри и ховертанки

Сражаться же в 2142 году нам придется на технике, которая не слишком-то отличается от современных образцов. Иногда начинают терзать



сомнения — а действительно ли события разворачиваются в середине двадцать второго столетия? Самым главным средством передвижения и уничтожения противника, заставляющим поверить, что происходящее на экране — будущее, являются, конечно же, шагающие роботы. В частности, мой любимец от ПАК — Л-5, известный также как BOGATYR. Вооружена эта махина двумя пушками, стреляющими чем-то наподобие плазмы, и пулеметом с зенитными ракетами, которые расположены на башне. Еще ПАК удивит вас ховертанком. Он парит над землей, благодаря чему очень маневренен и даже умеет стрейфиться. Однако за все это приходится расплачиваться отсутствием вращающейся башни, она намертво приварена к самому танку.

Из новинок следует отметить и местные БТРы. Они оборудованы специальными выстреливающими капсулами, на которых можно добраться до вражеского Титана или забросить себя в глубокий тыл противника. Изменена и схема управления некоторыми видами оружия: отныне все пулеметы, расположенные на технике, контролируются из самой машины, и нет нужды вылезать из уютного бронированного брюха БТРа или танка. Казалось бы мелочь, но это напрямую влияет на механику игры. Теперь снайперы ничего не смогут предпринять, дабы заставить замолчать тот же зенитный пулемет на танке, а как вы помните, во второй части достаточно было метким выстрелом убрать стрелка. Но у всей этой техники есть и обратная сторона. Она легко выводится из строя простой электромагнитной гранатой. Если попасть ей в боевую машину, то последняя становится неподвижной и остается в таком положении на протяжении нескольких секунд, которых достаточно, чтобы навесить взрывчатку. Так что сейчас игрокам придется разработать новые тактики уничтожения и обороны техники.

Серьезно было переработано управление летающим транспортом, оно стало проще и удобнее. Ну и, понятное дело, в будущем никак не обойтись без энергетических щитов. Ими оснащена вся тяжелая техника. Стоит нажать на "X" — и вот вы становитесь временно неуязвимыми для ракет и крупнокалиберных снарядов. Это также влияет на механику боевых действий. Схемы управления танками и броневиками остались теми же. При управлении же роботом приходится постоянно держать в голове положение ног, иначе легко запутаться, и вместо лево двинутся вправо. Такое управление, на мой взгляд, является идеальным для онлайнового Action'а, не хардкорное, но в то же время не скатывается до аркады.

Количество доступных классов сократили до четырех — это разведчик, штурм, инженер и поддержка. Но сделано это было в угоду качеству. Наконец-то в серии Battlefield была реализована возможность кастомизации своего персонажа. Вы сами сможете выбрать, что в этом бою для вас более необходимо. Скажем, электромагнитная граната или мина, система маскировки или взрывчатка. Есть возможность выбрать оружие: у того же класса поддержки можно выбирать между пулеметом, который позволяет вести огонь на довольно больших расстояниях, или дробовиком, эффективным в ближнем бою. Поэтому теперь в каждом из сквадов будут подбираться бойцы с различным арсеналом. А командиры каждого из отрядов научились запускать специальных разведывательных или боевых дронов (идея полностью списана у Enemy Territory: Quake Wars) и, что самое интересное, устанавливать мобильные респауны.

Однако все эти плюшки выдаются только в процессе карьерного роста. Да-да, вы не ослышались. Теперь по ходу сражений вы можете зарабатывать различные звания, и соответственно, чем выше у вас звание, тем более продвинутое оружие или приборы вы получаете в распоряжение. Все это, конечно, хорошо, но не катится ли все к тому, что скоро нам на выбор предоставят список оружия и различных гаджетов, и классы исчезнут как таковые. Что ж, поживем увидим, но если такое случится, то будет весьма неприятно.

Появилась и хитрая система помощи в бою под названием NeBat. Благодаря ей, бойцы автоматически обмениваются информацией во время боя. То есть если вы заметили танк, то на экранах остальных членов вашей команды мгновенно появится круг, показывающий месторасположение вражеской машины. Это позволяет обходить технику и пехоту врага с тыла, и бить в спину, что намного эффективнее. Никуда не делся и режим командования, дебютировавший в Battlefield 2. Но в нем изменений практически нет. Поэтому натренированные командиры без лишних тренировок смогут взять на себя управление и в Battlefield 2142.

Убить Титана

Вот мы и подошли к самому главному нововведению в Battlefield 2142 — режиму Titan mode. Согласитесь, как бы не изменилась графика, какие бы классы не появились или исчезли и как бы ни изменилось управление техникой, настоящие фанаты серии в первую очередь обратят внимание именно на новый режим, который, кстати, весьма неплох.

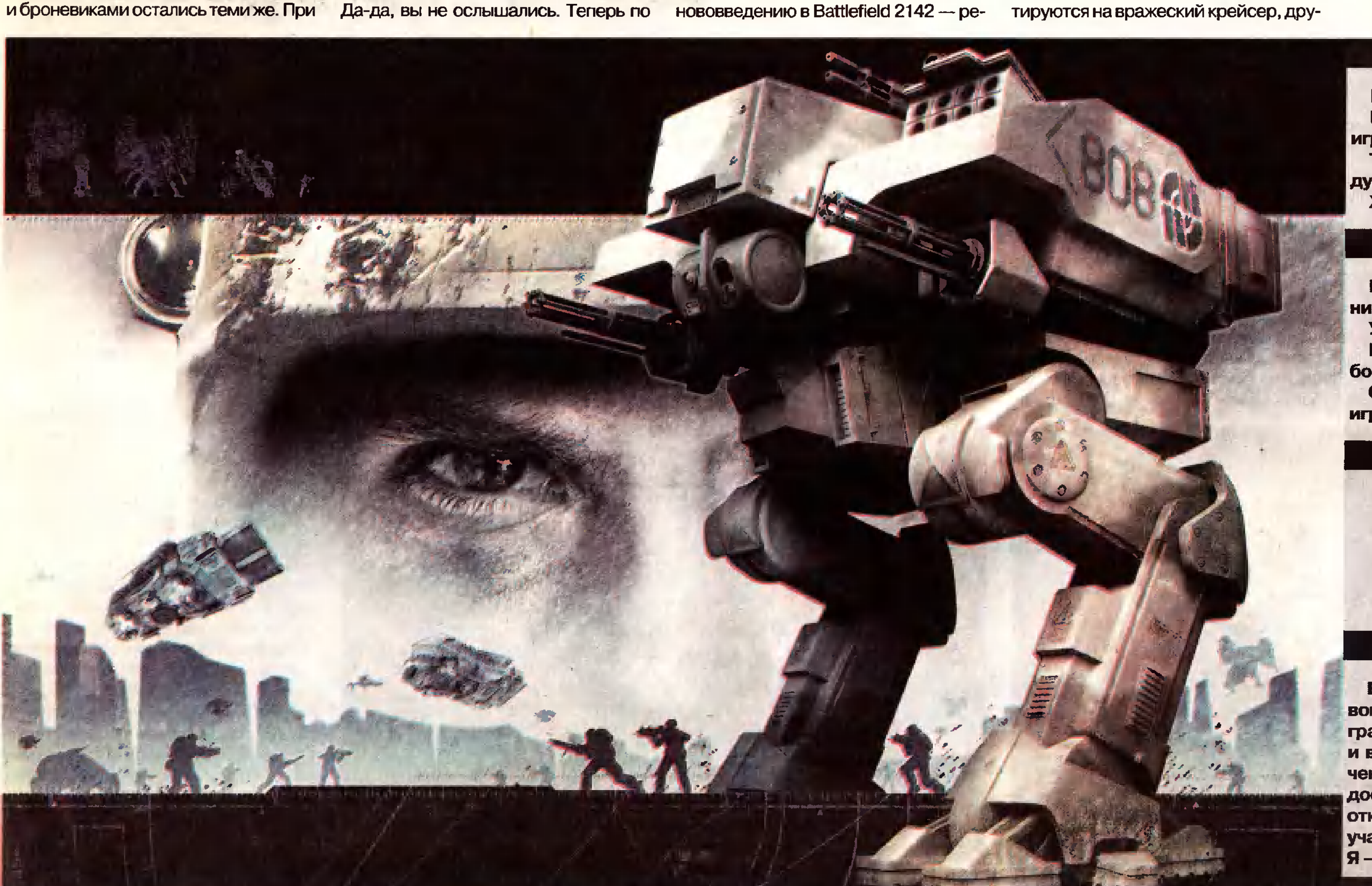
Задачей при игре в Titan mode является уничтожение вражеского Титана и недопущение такого по отношению к собственному. Но поскольку Титаны — это огромные атмосферные корабли, вооруженные несколькими внушительными пушками и окруженные силовым полем, то уничтожение делится на два этапа. Этап первый — уничтожение щита Титана. Для этого по карте раскидано пять пусковых комплексов ракет "Блок 3". Первый этап, по сути, является тем же Conquest, только флаги замените на ракеты. Все так же стараемся захватить побольше точек и не дать сделать это противнику. А вот второй этап Titan mode был разработан с нуля. После того как щиты Титана уничтожены, можно продолжать долбать крейсер ракетами до тех пор, пока не взорвется. Но это занимает много времени. Гораздо эффективнее и зрелищнее уничтожить главный генератор Титана вручную. И вот на этом месте начинается самый драйв. Солдаты садятся в БТРы и катапультируются на вражеский крейсер, другие высаживаются с воздуха. Командиры отделений разворачивают внутри Титана мобильные респауны, медики бегают между ящиков, оживляя союзников. Уши закладывает от очередей и взрывов гранат, а где-то в глубине летающей посудины прорвавшиеся товарищи из противотанковой установки взрывают главный генератор. Но мало уничтожить Титан — чтобы получить больше очков, надо еще и сбежать с взрывающегося корабля. Наверняка это будут ваши самые адреналиновые минуты за все время игры в Battlefield. Представьте, вокруг пламя, взрывы, а по узким коридорам сломя голову несетесь вы и ваши соратники по команде, дабы не сгореть вместе с кораблем. А добежав до спасительного выхода, все дружно раскрывают парашюты.

На этом, собственно, рассказ о Battlefield 2142, довольно неоднозначном, надо заметить, и заканчивается. С одной стороны, новый режим и возможности, а с другой — устаревшая графика, не слишком четкие и различимые модели и никаких особых нововведений. Так что играть или нет — решать, как всегда, только вам.

Альтернатива

Этот абзац для тех, кто выбрал для себя решение "не играть". В скором времени появятся целых три проекта на сходную тематику, так что будет из чего выбрать. Это Enemy Territory: Quake Wars. У нее, на мой взгляд, самые большие шансы составить конкуренцию Battlefield'у, ведь в нее будут играть и любители серии Quake, и поклонники онлайновых action'онов. Дальше по списку идет Unreal Tournament 2007, который предложит выверенный годами баланс и, конечно же, нереальные красоты от новейшего движка Unreal 3.0. Ну а замыкает троицу Frontlines: Fuel of War. Действие ее, правда, происходит в современности, так что роботов не ждите. Но зато разработчики обещают инновационную систему боя: вместо всяких флагов там и точек, будет самая настоящая линия фронта, которую можно продвигать, выполняя различные задания. Как вы видите, не Battlefield'ом единым будем живы в новом году.

Илья Янович



РАДОСТИ

- Неплохие музыка и звук
- Новый захватывающий режим игры
- Та самая атмосфера войны будущего
- Хорошая оптимизация

ГАДОСТИ

- Малое количество нововведений
- Устаревшая графика
- Плохо различимые модели бойцов
- Ограничения при одиночной игре

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Единственным серьезным нововведение стал режим Титан, графика почти не изменилась, да и в одиночной игре куча ограничений. Да, у Battlefield много недостатков, но разве вы сможете отказать себе в удовольствии поучаствовать в войне будущего? Я — нет.

ОБЗОР

F.E.A.R. Extraction Point

Поклонникам оригинального Ф.Е.А.Р. посвящается. Все диалоги и характеры героев, а также легкая интерпретация некоторых событий — на совести автора

Пилот закладывает курс вертолета вокруг огромного грибовидного облака взрыва. Нам, трем пассажирам машины, открывается потрясающий вид на тонны бетонной крошки и песка, столбом стоящих над развалинами окрестных построек: подземный толчок сровнял с землей все, что было выше двух этажей.

Командир-телепат Пакстон Фэттел; людоед, впитывающий сквозь плоть жертв их знания на уровне ДНК; взбунтовавшийся безумец, выпестованный и взращенный теми, кого он потом убил; сам себе отец, ищущий встречи с матерью; удачный на первый взгляд проект алчных до безумств войны штабных... Он мертв.

Пуля в голову — спасибо полковнику Кольту — быстро приравнивает живых к мертвым. Девять граммов массы, помноженных на скорость, легко пробивают череп, прожигая в мозгу новую, несовместимую с жизнью извилину. Извилину небытия.

Фэттел мертв. А проект "Источник", что породил его, — вот он, разлетается тонким слоем пыли на многие километры окрест. И где-то там, в глубине разрушенного подземного комплекса, погребена Альма, женщина-девочка с огромным паранормальным потенциалом и собачьей кличкой вместо имени.

Двух кругов почета достаточно, теперь курс на базу. Домой.

Вертолет поворачивает на юго-запад, оставляя пыльный гриб по правый борт. Холидей, штурмовик из основной группы, расслабился. Сидя на лавке "корабля", он улыбается и подмигивает мне. Ужас позади, говорят его глаза, расслабимся, отдохнем на жестких, но таких родных койках. Оптимист, блин, несгибаемый оптимист.

Сан-Квон, медэксперт, миниатюрная китаянка, которая не видела и половины происходящего безумия внизу, хмурится. Бормочет под нос свои врачебные термины, загибает пальцы. "Почему волнуешься, красотка? — спрашиваю я. — Мы летим домой! Посмотри на Холидея!"

Тот довольно скалится в ответ, поднимая большой палец.

Домой... Мы летим домой.

На радиоволне, в коммуникаторе, всплывает шум. Щелчки, шепот, железный скрежет — признаки близости Альмы. Я подхватываюсь, прижимаю руку к уху. Вижу, как мои товарищи делают то же. Знакомый, до холодных мурашек по спине, до потных ладоней, до дрожи в коленках, звук.

НЕ МОЖЕТ БЫТЬ!!! "Источник" уничтожен!!! Мать мертва!!!

Альма вползает в салон вертолета. Я не верю своим глазам, я вцепился в поручень и не могу двинуться. Виновата тряска или мой страх — не важно. Я просто гляжу, как она подтягивается на руках и перекидывает тело через борт. Не сама, конечно, а ее воля, бесплотный разум. Но я вижу ее, я — сын, мне дано видеть. Руки и ноги распластаны по днищу, она похожа на паука, что пришел за добычей. Мы, все трое, в коконе страха, что окружает Альму лучше любой брони. Кто же жертва?

Жанр: *FPS*
Разработчик: *TimeGate Studios*
Издатель: *Vivendi Games*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Похожие игры: *F.E.A.R.*
Минимальные требования: *Pentium 4/Athlon XP 1.7 ГГц, 512 Мб памяти, 3D-ускоритель с 64 Мб памяти, 2 Гб на винчестере*
Рекомендуемые требования: *Pentium 4/Athlon XP 3 ГГц, 1 Гб памяти, 3D-ускоритель с 256 Мб памяти, 2 Гб на винчестере*
Локализация: *Софт Клаб*

Мои напарники, Холидей и Санни, чуют опасность. Не видят, но чуют. Бывалые бойцы, они поджимают ноги, группируются, тянутся к оружию. Бесполезно. Если Альма пришла за ними, их ничто не спасет. Даже я. И пилот, небесный извозчик, оборачивается. Его побеспокоили помехи? Он хотел что-то сказать нам, задать вопрос? Пилот не успевает ничего — рука Альмы входит в его грудь. Патологоанатомы потом напишут про инфаркт миокарда, а пока мы падаем.

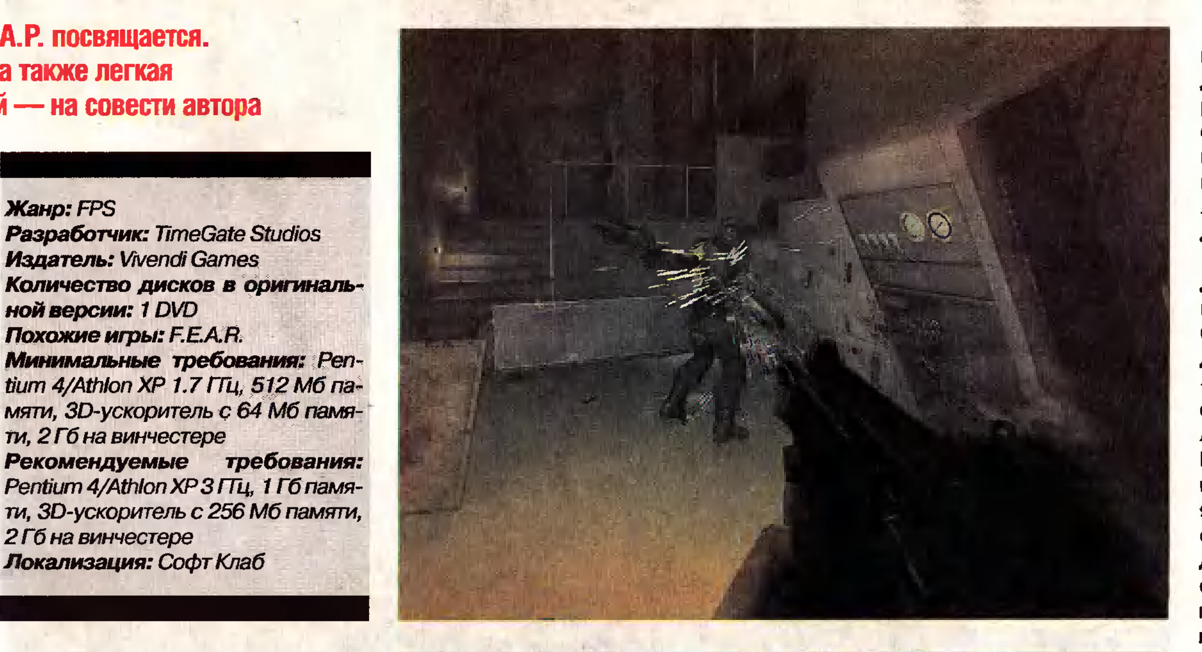
Лопасти бестолково загребают небо, неуправляемая "птичка" барахтается на высоте почти в полторы сотни метров. Я чувствую, как дрожь охватывает тело. Это конец. По щекам текут слезы, в желудке открылась черная дыра: пустота ужаса поглощает меня изнутри. Крик, тонкий визг рвет барабанные перепонки — это я не хочу умирать.

Холидей, преодолевая болтанку, переваливается через кресло, хватается за ручку штурвала. Тело пилота мешает ему, но штурмовик рвет нашу жизнь на себя и в стороны, рулит, как умеет, жмет на педали второй, свободной рукой, отодвигая ноги мертвеца.

"Соберитесь!" — вглядевшись в альтиметр, кричит Холидей через плечо. "Сейчас шваркнемся!"

И мы шваркаемся, не успев собраться. Каждая кость сотрясается отдельно, позвонки вибрируют, дробно стуча друг о дружку. По всему скелету проходит жесточайший резонанс, рвущий сухожилия и мышцы.

Чернота, благословенная тьма шока, что дарит покой среди бушующего океана боли, накрывает меня своим мягким одеялом.





Как все хорошо начиналось...

Парень из спецназа переходит под командование Федеральной Единицы Агрессивного Реагирования. Зэ-бэст-оф-зэ-бэст-оф-зэ-бэст-оф-зэ-бэст, сэр! Приятно, конечно, честь и признание заслуг, но...

Что доверяют молодым? Сортиры чистить да ключи на пятнадцать старшим товарищам подавать. Нормальная дедовщина, в любом коллективе, где больше одного человека, принятая. Я готовился к муштре и поучениям, к мужским грубоватым шуткам и к суровым сермяжным истинам. Все, что угодно: ночные тревоги, зуботычины в столовой, кумитэ с мастерами одно за другим — только не боевая миссия так вот, с ходу.

Информация под грифом высочайшей секретности, она же вводная к заданию: Фэттел, экспериментальный командир экспериментальной армии телепатически управляемых клонов, взбунтовался. Резня на месте базирования, сцены каннибализма, заснятые камерой, смерти гражданских лиц по вектору движения эскадрона безвольных зомби-комбатантов — мы (Я!) должны это остановить.

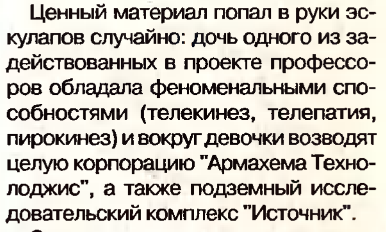
Внешне все просто — смерть Фэттела прекратит бойню. Он управляет клонированными солдатами, он просто пульт для передачи приказов. Сломай его, раздави пластмасску, чтоб черные брызги из-под каблука полетели, — и конфликт будет урегулирован. Жизнь одного полевого командира против десятков искорок существования гражданских. Дислоцировать цель легко, в голову Фэттела вмонтирован чип-маячок, все его передвижения отслеживаются.

Вперед, боец! Тебя учили убивать сотнями способов, так неужели ты не сможешь применить хоть один из них? Дело казалось таким простым... Поначалу.

Призрачная девочка в красном платьице превращает в кипящий фарш звено отряда "Дельта" и преследует меня; я в одиночку, по колено в крови, прорубаюсь через ряды клонов и инфернальные видения, вцепившись в след Фэттела; уже давно ясно, что нам скинули далеко не полную информацию о происходящем; крупицы данных приходится собирать самому, прослушивая сообщения на автоответчиках и потроша ноутбуки.

Только на исходе ночи передо мной открывается полная картина происходящего.

Давно, очень давно, правительство начало финансирование проекта по изучению паранормальных способностей человека.



Ценный материал попал в руки эскулапов случайно: дочь одного из задействованных в проекте профессоров обладала феноменальными способностями (телекинез, телепатия, пирокинез) и вокруг девочки возводят целую корпорацию "Армахема Technoлоджис", а также подземный исследовательский комплекс "Источник".

Опыты, опыты, опыты... ничего не дают. Выявить причину сверхвозможностей не представляется реальным. Они просто есть, и все. Тогда исследователи решаются на эксперимент — Альма рожает от самой себя. Все особенности партеногенеза я оставлю за кадром, а первенца называют Пакстон Фэттел. К сожалению преступивших клятву Гиппократа, ребенок явственно обладает только телепатией, но технологии клонирования уже доступны и новая задумка вояк — бесстрашные солдаты, беспрекословно подчиняющиеся командиру, — поступает в разработку. Из клеток Фэттела выращивают идеальных бойцов, ударный отряд, что сделал бы честь любому спецподразделению, но телепатически подчиненных только одному... человеку? Нет! Командиру!

Следующим Дева Альма рождает меня.

Я не умел двигать предметы взглядом, читать мысли и усилием воли зажигать свечу — а значит, был бесполезен для "Источника". Тогда меня превратили в солдата. Тренировали, обучали с самого детства, тщательно наблюдая. Но я просто показывал отличные результаты, в совершенстве владел оружием и — такое редко, но бывает — умел входить в боевой транс, заставляя время растягиваться, как резину. Просто хороший боец, но провалившийся эксперимент. Именно поэтому Мать меня не трогала.

Фэттелу же досталось сполна: всю свою боль, все кошмары и галлюцинации Альма напрямую транслировала в мозг моего старшего брата. Неудивительно, что когда в его руки попало столько верных солдат, он поднял бунт и повел войска на "Источник". А я, пытаясь остановить безумца, десятками ложил "родню". И догнал Фэтелла, и всадил ему пулю в голову.

Я — десятки раз Каин. Но один раз особенно.

...на зубах скрипит песок.

Подниматься пока больно, поэтому я переворачиваюсь на спину, смотрю на небо и по сторонам. На тучи, что скалами громоздятся друг на друга, наползают на солнце и висят надо мной близко-близко, только руку протяни. Справа на ветру стонет всеми своими железными суставами остов вертолета. Редкие солнечные блики играют в салочки на изогнутых лопастях, стекло от выбитого фонаря искрит на бетоне. Каждая шероховатость, любой изгиб или вмятина прекрасны: рваные края дыры, которую пробила в стене здания падающая машина, груда кирпичей и кучи мусора вокруг меня завораживают, притягивают взгляд.

Это почти синдром Стендаля.

Этажом выше, на краю разлома, я вижу Холидея и Санни. Они кричат мне, чтобы я вставал и выбирался из здания, тут все расшатано падением вертолета и может рухнуть в любой момент, а они подождут меня на улице.

С трудом проползаю полметра на четвереньках, потом дело налаживается, я встаю на ноги. Немного шатает, но жить можно. Возле вертолета нахожу пистолет и аптечку, вкалываю себе лошадиную дозу "живой воды". Пока я ищу выход, медикаменты начинают действовать, настроение растет пропорционально самочувствию. Санни радостно щебечет по рации, что за нами выслали новый транспорт, нужно только добраться до точки эвакуации. Это недалеко.

Я то спускаюсь по лестницам, то спрыгиваю в дыры — дом действительно дышит на ладан. Старая штукатурка сыплется, кирпичи норовят







вывалиться из своих мест. Но на улицу я выхожу быстро и без проблем.

Там меня встречает вереница безвольно обмякших клонов. У каждого в руках автомат, плечи опущены, подбородок упирается в грудь. Роботы с отключенным питанием. Жалкие пустоголовые куклы. Мои братья.

Пополняю боезапас — клонам оружие уже без надобности — и шагаю вперед. Холидей с Санни следуют параллельной улицей, мы встретимся за церковью, там дороги пересекаются.

Церковь... Очень уместно.

На крыльце божьего дома на несколько секунд останавливаюсь, раздумывая — перекреститься или нет? Никогда не был верующим, но после этой ночи...

Меня скручивает смех — я ведь даже не знаю, с какого плеча правильно начинать! Нервно хихикая, тяну на себя дверь и встречаюсь взглядом с Фэттелом.

Мой старший брат стоит у алтаря, окруженный клонами. Из дыры в его лбу на лицо стекает кровь, он улыбается мне. Авель вернулся для мести. Пакстон разводит руки в стороны, произносит: "Ты меня убил. Мне это не понравилось" — и растворяется. Комбатанты поднимают оружие.

Добро пожаловать в ад! Снова.

Перезаряжаю винтовку, дергаю затвор и пытаюсь что-либо увидеть сквозь клубы порохового дыма. Холидей по рации передает, что все чисто. Он на крыше, ему лучше видно. Пересекаю дворик, собираю патроны и даже не пытаюсь считать трупы.

Фэттел бросил против нас все свои силы, или это нам просто так везет? Клонов теперь толпы. Тогда, во время погони через весь город, я встречал небольшие отряды, по четыре-пять бойцов, но теперь комбатанты носятся целыми прайдами минимум на восемь голов. Что бы я делал без своего напарника — ума не приложу.

Клоны вооружены серьезней: помимо привычного мне набора, у них есть тяжелые пулеметы, бластерные карабины и миниатюрные турели, крепящиеся к любой поверхности. Но даже не в стволах основная сила врагов — работая в команде, обходя с флангов, они почти не оставляют нам шансов на выживание. Мы с Холидеем продвигаемся вперед короткими перебежками, прикрывая друг друга по очереди. Иначе не выжить. Времени думать нет, мы стреляем, перезаряжаем, и снова стреляем. Редко, очень редко выпадает возможность поразмыслить над происходящим.

Кажется, Фэттел нашел способ скопировать разум в чистые мозги клонов. Его убийство ничего не решило. Конфликт далеко не исчерпан. Альма проявляет себя редко, но ее тоже нельзя сбрасывать со счетов. Нас это не волнует — мы просто идем домой. Высаживаем обойму за обоймой, давимся дымом и харкаем кровью, накачиваемся медикаментами по уши, но идем.

Я — сотни раз Каин.

Холидей мертв.

Твари, неуязвимые для пуль, левитирующие и телепортирующиеся, убили его. Превратили напарника в мешок из мяса, кишок и переломанных костей, не притронувшись к Холидею и пальцем. Сухие мумии висели в воздухе, а беднягу швыряло о стены, пока он не умер.

Создания Альмы? Возможно. То, что эти твари не на стороне Фэттела — факт. Я видел, как клонов убивали точно так же. Похоже, мумии также имеют отношения к прозрачным, водянистым карликам. Эти красноглазые мрази нападают и на комбатантов, и на меня.

Я окончательно перестал понимать, что происходит. Кажется, вмешалась некая третья сила. Себя я за силу не считаю. Альма, Фэттел и... эти. Пусть они все разбираются между собой. Мое желание — добраться до точки эвакуации и улететь отсюда далеко-далеко. Одна остановка подземки, только одна, а там уже больница, где на крыше меня ждет вертолет.

Но этот маршрут нужно пройти на своих двоих.

Всего несколько секунд под кинжальным огнем из боевых перфораторов, а я уже почти мертв, и могу только отступать, огрызаясь короткими очередями. Это наверняка конец. Укрыться негде. Сейчас меня нашпигуют стальными кольями, превратят в ежа наоборот — иглами внутрь. Прихватить бы с собой хоть пару...

Клоны взрываются кровавой взвесью. Руки, ноги, кишки и головы летят во все стороны. Гемоглобином залит весь тоннель.

Я, привалившись к стене, ликую. Вкатываю очередную дозу "живой воды" в вену. И замираю от страха.

А что, если ЭТО, сейчас возьмется за меня? Что-то превратило заградительный отряд в облачко эритроцитов и костяные щепки в мгновение ока. Я сжимаюсь и жду смерти. Голос Альмы шепчет прямо в ухо: "Путь свободен".

Не поздно ли у тебя проснулись материнские чувства?

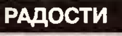
Страх ушел. За ним последовали все остальные чувства. Я — не Каин, я — квинтэссенция смерти. Приложение к автомату. Нет мыслей, нет желаний, есть цель. Я начинаю понимать буддизм.

Даже стоя над изуродованным телом Санни, даже когда Фэттел хохочет у меня в голове, а вертолет взрывается мне в лицо, я на карачках, отирая кровь с глаз, ползу вперед.

Меня никто не подберет, но там, на крыше больницы, точка эвакуации, моя цель. Я дойду до нее, опрокинусь на спину, немного полежу. А потом открою глаза и увижу небо.

Кугель





РАДОСТИ

Интересное и логичное продолжение сюжета оригинала

Устрашающий (в хорошем смысле слова) интеллект противников

Сильное графическое исполнение

ГАДОСТИ

Скоротечность похождения (4-6 часов)

Открытая концовка. Кажется, мы наблюдаем рождение очередного сериала

Недостаточное для плюса количество новшеств

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Стильный, ураганный боевик, оставляющий горчинку на послевкусии. Слишком много задано вопросов без ответов, слишком мало инноваций, но ураган событий доставит несомненное удовольствие любому любителю "пострелять"

ОБЗОР

Полный привод: УАЗ 4x4. Off-road по-русски

Как же надоел город... Деньги, деньги, деньги. Суета. Неоновые огни. Деньги. Пробки на дорогах. Снова деньги. "Рабочий" BMW M3 в гараже — стильный, но пустой. Honda Civic — для уличных гонок: нужно ж иногда дань моде отдавать. Злющие до чертиков ГАИшники. Девочки со стартовыми флажками, огни на крыльях крутых тачек. Деньги. "Докажи мне, что ты крут, будь мужиком: обгони меня". Бла-бла-бла. Я себе-то еще ничего не доказал... Нужно вырываться из этого бардака, пока из ушей смог не повалил...

Звонок.

— Угу, — говорю.

— Таран? У меня для тебя есть заманчивое предложение.

Однокашник звонит, с первого курса меня Тараном кличет. Везет ему: заработал "сколько нужно", катается себе по стране, на березки любуется, молочко парное пьет. Мается ерундой, короче. В общем, как и я, но только экологически чистой ерундой.

...Валяй.

— Ты ж у нас гонщик доморощенный? Так вот, бери отпуск, выкидывай на свалку свои буржуйские ридикюли на колесиках, отрывай свой урбанистический зад от дивана и езжай к нам — на природу. Я покажу тебе, что такое настоящий русский экстрим, если ты готов повоевать. И деньги не забудь.

Снова деньги.

Сколько брать-то?

— Тыщ 15 вечнозеленых на первое время хватит. Плюс на дорогу.

Куда ехать?..

Таран — лишь один из предложенных нам на растерзание двенадцати персонажей. Разницы между потенциальными водителями-экстремалами, кроме внешности, имени и биографии, нет совершенно никакой. Так что выбираем себе Альтер Эго с олимпийским спокойствием и отправляемся в глубинку России — покорять дикие просторы редким для жанра автосимулятора методом офф-роуда.

Сердца четырех. "Наши". Пламенные. Ревущие.

Средняя полоса — до Москвы не так и далеко. Болота. Полупустые деревушки. Чистые до омерзения водоемы. Наглая непуганая живность. Ворчливо булькающая под ногами/колесами русская грязь и русская же слякоть. Красотища.

— Привет, Таран.

И тебе привет, Бывалый.

— Пойдем в гараж. Продемонстрирую тебе красавцев.

Хм...

***Название игры в оригинале:** Полный привод: УАЗ 4Х4*
***Жанр:** автосимулятор / трофи*
***Разработчик:** Avalon Style Entertainment*
***Издатель:** 1С*
***Количество дисков в оригинальной версии:** 1 DVD / 3CD*
***Похожие игры:** Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток*
***Минимальные системные требования:** Windows 2000/XP; DirectX 9.0c; процессор с частотой 1,5 ГГц; 256 Мб ОЗУ; совместимая с DirectX 9.0 видеокарта с 64 Мб памяти (GeForce 3 / Radeon 9200 или выше); совместимая с DirectX звуковая карта; DVD- или CD-привод; 5 Гб свободного места на диске.*
***Рекомендуемые системные требования:** Windows 2000/XP; DirectX 9.0c; процессор с частотой 2,8 ГГц; 512 Мб ОЗУ; совместимая с DirectX 9.0 видеокарта со 128 Мб памяти (GeForce 5700 / Radeon 9600 или выше); совместимая с DirectX звуковая карта; DVD- или CD-привод; 5 Гб свободного места на диске.*
***Сайт игры:** http://4x4game.ru/*

— ...Полюбуйся!

УАЗики?! Бывалый, ты, наверное, слишком патриотичен. Или сошел с ума.

— Ты просто не видел их в деле. Итак, знакомься. Номер первый — УАЗ Hunter, модель гражданская, в народе — "козлик", также известен как "бобик". Внешне, может, и напоминает обрезанный катафалк, но по бездорожью покататься — а тебе предстоит заняться именно этим — годится.

Модель вторая — УАЗ 2206, она же "таблетка", она же "буханка". Использовалась и используется, в основном, в военных и медицинских целях. Изящества нет, говоришь? В нашем деле офф-роуда есть только одна важная характеристика — практичность.

Номер третий — УАЗ Patriot, продукт современной инженерной мысли. Нормальные люди на нем по городу катаются, да разве на лощеных городских дорогах потенциал этого чуда раскроешь? С виду — обычный бюджетный джип, но внутри него скрыта мощь русских богатырей и выносливость степного скакуна.

И наконец, УАЗ Patriot Pick-up. По сути, тот же Patriot обыкновенный, разве что более экстравагантный и легкий. Двигатель тот же, что и в Patriot'е, а вот колесная база немного укорочена.

Выбирай жеребца на здоровье и морально готовься, а я тебе пока что консультанта приведу...

См. страницу 31



ПРИСТАВКИ

Valkyrie Profile 2: Silmeria

Платформа: *PlayStation 2*
Жанр: *RPG*
Разработчик: *Tri-Ace*
Издатель: *Square Enix*
Похожие игры: *Valkyrie Profile, Grandia 3, Star Ocean 2-3*
Количество дисков: *1*

...Война, имя которой Вечность, завершилась. Трон богов занял новый лорд — Один. Но кровавая колесница безумного истребления поглотила миры. Aesir лежал в руинах. Не над кем было властвовать, нечем управлять. И тогда Один создал расу людей, заселив ими Мидгард (Midgard), став отцом всего сущего.

Трансформируются очертания материков, исчезают города и королевства, меняется даже время — но законы вселенной неизменны. Войны не стали историей, и даже богам нужны свои армии.

Дева-воительница, Защитник всех Павших, Богиня Судьбы... У Валькирии много имен и только одна цель. Как верные слуги своего лорда Одина, предвестники гибели и спасения, они появляются там, где кто-то из смертных скоро перейдет роковую черту. Они способны слышать плачь души умирающего человека. Так Валькирии находят тех, в чьей груди при жизни билось бравое сердце...



Среди создателей JRPG (Japanese RPG или как их еще называют иногда на Западе consol style RPG) есть много достойных студий, которые подарили нам немало хитов. Но лично мне, каюсь, особенно запала в душу одна — Tri-Ace. Ее проекты всегда отличались некой особой глубиной, многогранностью и всевозможными отступлениями от стандартов. А сюжеты никогда не вызывали скуки или безразличия к судьбам героев.

Честно сказать, выход первой части Valkyrie Profile я как-то проморгал в свое время — было много других интересных новинок, да и имя разработчика мне тогда мало о чем говорило. Но позже, когда я познакомился с таким творением Tri-Ace, как Star Ocean: the second story — игрой, разнообразие геймплея которой просто поражало воображение, мой интерес к виртуальным мирам, созданным этой командой, сильно возрос. Но к тому времени найти Valkyrie Profile у нас стало очень сложно и на то, чтобы ее отыскать пришлось затратить уйму времени. Несмотря на это — скажу сразу, когда игра все же оказалась у меня, я не пожалел ни об одной минуте, истраченной на ее поиски. На мой взгляд, Valkyrie Profile была ярчайшим представителем лучших классических анимэ JRPG на PlayStation(one). Нужно ли говорить, что второе явление игры я ждал с нетерпением? Скриншоты радовали глаз красотой графики и сохраненным, несмотря на перенос в 3D, стилем первой части. Скупые подробности от разработчиков о геймплее и нововведениях лишь разжигали интерес. А японская версия, на которую я все же взглянул, не в силах более сдерживать мою жажду новой встречи с Прекрасным, лишь подтвердила — US-релиз ждать стоит.

Вечный покой — для седых пирамид

...Тучею черной замок окутан,
Как всадник — на туче летящий орел.
Наездник заоблачный
ты не тревожься —
Пир твой готов.
Девы Валгаллы, ждите гостей —
Хенгиста племя вам их пошлет.
О чернокудрые девы Валгаллы,
Радостно в бубны бейте свои!
Множество воинов гордых придет
К вам во дворец.
(Вальтер Скотт, "Айвенго")

Напрямую сюжеты первой и второй игр не связаны, однако все же лучше иметь некоторое представление о первом проекте, начиная играть в Valkyrie Profile: Silmeria. История игры основана на древней скандинавской мифологии. Тот, кто смотрел хоть один фильм про викингов или, возможно, читал книгу, наверное, встречал там упоминания о боге Одине, о его чертогах в вечной Валгалле... Берсеркеры — священные воители Одина — веровали в то, что после смерти всякого настоящего воина одна из сестер-Валькирий встретит его дух и сопроводит в очередной вариант человеческого рая на вечный пир к Одину. Так считали простодушные викинги. Конечно, идея тотальной пирушки на веки вечные весьма заманчива, но разве вселенский покой обрадует сердце? Тем более, пламенное сердце истинного воина. Вот и разработчики из Tri-Ace поставили древнюю концепцию под сомнение, изменив ее самым кардинальным образом еще в VP1.

Тем, кто доказал свое мужество и силу, Один действительно дарует вечную жизнь, но только не в качестве беспробудного пьяницы. Самым достойным одна из Валькирий предлагает службу Лорду в его священном воинстве. Увы, попасть в Валгаллу и стать einherjar, можно только приняв героическую смерть... На этом и строился весь сюжет первой части. В роли Lenneth, одой из богинь Судьбы, мы становились невольными свидетелями последних дней/часов из жизни будущих einherjar и самой гибели. И можно сказать смело, история похождений Lenneth — это один из самых удачных драматических сюжетов в жанре. Честь, отвага, мужество и стойкость переплетались в нем с подлостью, предательством, коварством и алчностью, с невежеством и заблуждениями, а маленькие трагедии каждого из участников этой драмы медленно слагали мозаику всей саги.

Даже сама концепция геймплея значительно отходила от общепринятого: "3-4 эпических героя, которые крушат направо и налево всех недругов и злодеев, побеждают некое великое зло и спасают мир, а то и саму вселенную". В игре нам сразу предлагали роль этакого представителя божественного военкомата, который по заданию должен был искать в мире смертных достойных представителей в святые воины. В начале каждой главы Lenneth получала задание: скажем, нужен лучник такого уровня с такими-то навыками/маг с такими-то. Вот и предстояло богине в своем величественном полете носиться над Мидгардом, собирая и обучая einherjar. Даже казалось поначалу, что никакого сюжета и нет вовсе. Ведь никто тебя не тыкал носом в него, не вел за ручку от начала и до конца, все, что видел игрок — только краткие трагические злоключения смертных. Но менялись главы, и кирпичик за кирпичиком вырисовывалась история. Ее картину подсознание собирало из судеб einherjar, из случайных встреч в различных уголках мира, из дальнейших похождений отправленных в Валгаллу бойцов... Да и сама игра позволяла выбирать, следуя какой последовательности изучать местные достопримечательности. То ли отправиться исследовать трагедию истребления неким чудищем деревушки, то ли ввязаться в интриги и заговоры большого города, то ли просто, поддавшись жажде легендарных артефактов и лишних очков опыта, спуститься с небес на землю и разведать укрытое в какой-нибудь пещере логово очередного порождения Brahms, лорда нежити. Порядок посещения локаций был отдан на откуп игроку, что добавляло значительную порцию свободы в похождениях. Единственным ограничителем было время, которое отводилось на каждую главу, поскольку всякое действие — медитация в поисках тоскующих душ, прогулки по локациям и поселениям, отдых — неизбежно приближало окончание текущего эпизода. Такой была VP1.

Валькирия — отступница

Рыцарей нет,
На оружии — ржавчины след,
Души воинов этот покинули свет.
(Вальтер Скотт, "Айвенго")

Нужно констатировать, что концепция игры и сюжета в VP2 несколько изменилась. Связанно это главным образом с тем, что игрока "отлучили" от бога и помощи из Валгаллы.

Вторая сага поведает нам еще об одной из Валькирий. В этот раз главной героиней станет младшая сестрица Lenneth — Silmeria. Она, как и другие, занималась усилением армии Одина, но в один прекрасный день засомневалась в мотивах и поступках своего Лорда. Более того, эти сомнения ввергли ее на путь отступничества и открытого противостояния Одину. С бегства главной героини из Валгаллы и начинается история второй части.

Но судьба Silmeria не так проста. Дело в том, что по вине неудачной трансмиграции души, Silmeria очнулась в теле принцессы королевства Dipan Алисии. Поэтому юная принцесса вынуждена нести в себе бремя двух душ: своей и Валькирии. Silmeria придает робкой, застенчивой Алисии мужества и решительности, проявляя свой крутой нрав в мгновения тягот и опасностей. Однако с таким "раздвоением" личности Алисия выглядит в глазах окружающих, мягко говоря, не совсем адекватной. Вот с этими и многими другими проблемами и придется столкнуться юной принцессе и богине в одном лице на протяжении новой истории.

Повесть о Валькириях во втором своем явлении, несмотря на более простую концепцию, не менее интересна. Разработчикам удалось в целом сохранить ту атмосферу мрачноватого средневековья и трагического драматизма. Сами события VP2 происходят хронологически до тех событий, что мы видели в первой части, раскрывая подробности противостояния людей и богов, с последствиями которых Lenneth приходилось сталкиваться в первой части. И хотя сюжеты оригинальной игры и сиквела лишь косвенно перекликаются между собой, повстречать кое-кого из полюбившихся героев первой части все же доведется: темпераментный Arngrim, таинственный Lezard, могущественная милашка Freya... и уж конечно, сама Lenneth.

Однако погружение главной героини в мир смертных имеет и некоторые пагубные последствия для сюжета и геймплея. К сожалению, аккуратно приземлить вместе с Валькирией систему операций с einherjar разработчики почему-то не сочли нужным... Нет, сами небесные вояки никуда не делись, но вот их поиск, обучение/развитие лишь бледная тень того, что было в первой части. Теперь мы не собираем рекрутов в Валгаллу, а находим останки павших воинов, которые разбросаны по всему миру. Чаще всего они отображены оружием, принадлежавшим некогда сражавшимся людям. По желанию игрок может воскресить этих бойцов в качестве einherjar. Набранных таким образом своих подопечных можно, как и раньше, обучать, развивать их умения и при достижении ими определенного уровня отпускать, даруя жизнь. Но и сама прокачка, и общая система стали куда примитивнее того, что присутствовало в первой части. Нет того общего опыта, который можно было распределять вручную (паратройка артефактов не в счет) — теперь, чтобы прокачать воина, его придется таскать с собой в пати. Да и сама система уже не поощряет столь пристальное слежение за нашей маленькой ратью — зачем? Прокачал себе несколько бойцов по вкусу, и ладно. Где те задания и щедрые вознаграждения за грамотно подготовленных солдат? Где те приключения отправленных на небеса einherjar, их героические подвиги в войнах богов, увлекательные и порой забавные встречи с божественными жителями Валгаллы? Неужели нельзя было сделать что-то подобное, но в "земном" варианте? Увы, развивать этот элемент геймплея не стали — то, что можно видеть во второй части, скорее изящная "отмазка" для фанатов. Исчезли из сюжета и драматические истории, связанные с ними. Теперь судьбы einherjar если и появляются, то в рамках лишь самой сюжетной линии, которая стала такой же ярко выраженной, как и в большинстве других JRPG, — собирать сюжетные фрагменты в общую картину по крупицам больше не придется.

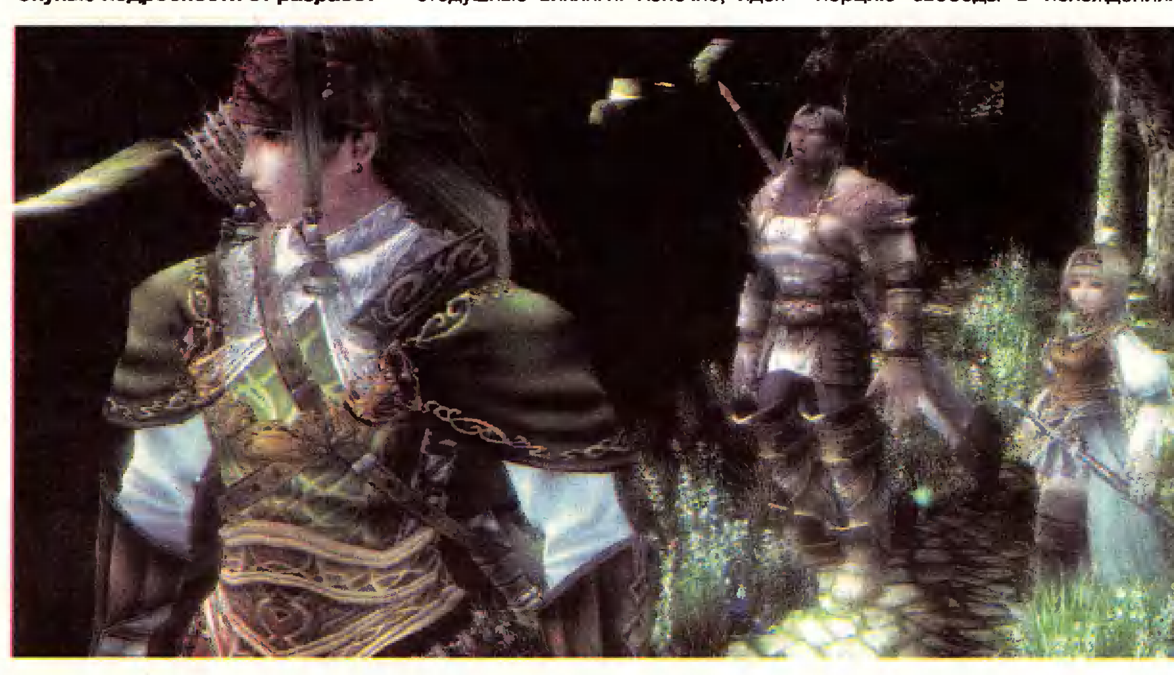


Дел ратных доблестью продолжу я рассказ

О, воин доблестный,
взойди на башню,
Взгляни на поле, расскажи о битве.
(Шиллер, "Орлеанская дева")

Боевая система в VP1 была смесью классической для жанра пошаговой с элементами экшена. Команда состояла из такой привычной активной четверки, которая и несла на себе весь груз сражений. Однако, вместо поочередных ударов всех членов отряда, атака игрока представляла собой стремительный раш группового файтинга. Дело в том, что, используя комбинации оружия, бойцов в пати, а также мастерства управления, можно было организовывать такие затяжные серии атак и ударов по врагу, пред которыми меркли многие красоты бойцовых хитов вроде Mortal Combat и Tekken. В совокупности же с яркими спец.атаками действо, творящееся в бою, принимало не только весьма динамичный, но еще и необычайно красочный облик.

Но то, что сотворили с боевой системой во второй части игры, — выше









всех возможных похвал. Если и раньше бой был очень сильным элементом геймплея, то сейчас он поднят просто на недосягаемые вершины в сравнении с остальными компонентами игрового процесса. В который раз снимаю шляпу перед коллективом Tri-Ace. Примеров такого удачного развития и без того отличной боевки в жанре очень мало.

Система перемещения по локациям и встречи с обитателями местного бестиария ничуть не изменились, несмотря на переход в 3D. Динамика исследования была полностью сохранена. Как и раньше, в путешествиях по подземельям и прочим образчикам Мидгарда игроку позволяется самому решать: как идти, за какой угол свернуть, в какой бой вступить. Подземелья, как и прежде, лабиринтообразно запутаны, завалены сундуками сокровищ и ловушками, изобилуют различными простенькими загадками и шарадами. Из наиболее серьезных новинок, пожалуй, здесь следует отметить появление Sealstones, разбросанных по пещерам и катакомбам, которые позволяют теперь творить маленькие, но глобальные радости себе и гадости врагам, вроде увеличения атаки и подобных эффектов. Противники не материализуются из воздуха по воле банального счетчика шагов, а, как им и положено, слоняются по своим владениям, реагируя на появление игрока опасным сближением. С ними все так же можно взаимодействовать, не только во время атаки, но и в качестве удобной ступеньки, "заморозив" супостата при помощи магии, чтобы взобраться на высокий уступ.

Но если сами передвижения по миру, как и в VP1, происходят в одной плоскости (что, впрочем, нисколько не портит впечатлений от игры, поскольку весь геймплей и графика попрежнему подстроены именно под такое перемещение), то самим боям отдали полную 3D свободу. Сцены сражений — это маленькие шедевры. Не раз и не два они поражали меня на протяжении игры: красочная полянка в лесу, участок пустыни с барханами, мини-лабиринт подземелья со своими коридорами, поворотами, лестницами и уступами... Мало того, так они еще и динамичны!.. Вот я расправился с прихвостнями одного из лидеров местной мистической фауны и направил своих отчаянных рубак на главаря в предвкушении очередной блистательной победы. И когда цель была уже в двух шагах, а мои опричники готовились разнести ее в пух и прах, внезапно две противоположных стены коридора с оглушительным треском обрушились. Из образовавшихся проемов нас начали добросовестно поливать магией притаившиеся до сей поры вражины. В другой раз стрелки появились вверху, на уступах, доставив мне пару неприятных минут в самый разгар затянувшейся потасовки. Надо сказать, что теперь у каждой группы монстров, даже в обычном бою есть свой лидер, ликвидация которого позволяет быстро и без больших потерь завершить поединок вне зависимости от общего числа врагов на карте. С другой стороны, в погоне за опытом и выпадающими из противников вещами можно разить всех врагов подряд, тут уж кому что милее.

Ввиду таких изменений, проделанных над полем боя, было необходимо менять и динамику сражений. И разработчики нашли довольно оригинальный выход, чтобы не испортить старой доброй системы, но придать ей большей динамики в связи с появившейся возможностью свободного передвижения персонажей в бою. Пошаговая система была заменена на довольно интересный псевдо-реалтайм. Теперь мы можем свободно перемещаться и выполнять различные действия без ожидания своего хода. Однако стоит замереть на месте вашему отряду, как остановятся и враги. Вновь совершаем какое-нибудь действие — и вражины оживают. Благодаря такой зависимости действий противника от ваших, всегда, как в пошаговом режиме, можно осмотреться. Спокойно выбрать магию, порыться в инвентаре или просто оценить обстановку и принять какие-то решения о дальнейшем ведении боя, а возможно и отступлении. При этом полностью сохраняется динамика боя в реальном времени. Отступления с поля боя тоже логичны: чтобы покинуть сражение нужно добраться до точек выхода на карте.

Само ведение поединка изменилось не сильно. Все те же четыре кнопки геймпада, к каждой из которых привязаны действия оного бойца из вашей четверки. Все те же умопомрачительные серии ударов, заканчивающиеся в идеале сокрушительными и зрелищными спец.атаками. Некоторые изменения, правда, были внесены в экипировку einherjar. Так, оружие теперь имеет несколько возможных вариантов нападения и далеко не всегда поддерживает специальные движения бойцов. Кроме того, у экипировки появились свои руны с элементами, при помощи комбинаций которых можно получать бонусы к броне, силе и прочим атрибутам персонажей.

Качество визуальной составляющей тоже возросло. Временами в динамике боя кажется, что телевизор вот-вот взорвется от буйства красок и действия на экране. Не только упоминавшиеся выше сцены баталий, но их участники, эффекты от применения заклинаний и ударов прорисованы на традиционно высоком уровне, которым всегда баловала геймеров Tri-Ace.

Лесов, полей пленительные виды и храмов благородные венцы

Вперед! Пойдем мы долом
и лощиной,
Где молодой олень бежит за ланью,
Где дуб широкий крепкими ветвями
Свет не пускает в просеку лесную.
Вперед! Ведь хорошо идти по тропам,
Пока на троне радостное солнце;
Путь станет мрачным
и небезопасным
В обманчивом мерцании Дианы.
("Эттрикский лес")

Пейзажи локаций VP2 манили к себе еще с первых скриншотов, поражая прорисовкой и качеством графики. Но если тогда можно было подозревать разработчиков в жульничестве с рендерингом, то, попадая в саму игру, понимаешь всю необоснованность таких подозрений. Конечно, ожидать слабой графики от создателей Star Ocean 3 было бы бессмысленно, но Tri-Ace вновь превзошла себя. С одной стороны, был скрупулезно сохранен тот мрачноватый стиль средневековой готики, которым изобиловала оригинальная игра. С другой — мир VP1, перенесенный в 3D, нисколько не растерял своего шарма, наоборот лишь обзавелся новыми достопримечательностями. Обновленный вид локаций чем-то напомнил мне все то лучшее, что было некогда в Vagrant Story, но в гораздо более высоком качестве PlayStation 2. Отдельным сценам может позавидовать и упомянутый выше третий Звездный Океан, а уж он то своей графикой посрамил немало известных на PS2 хитов. Оказывается, все же можно выжать из старушки-консоли, возможности которой сегодня выглядят смехотворно, и такие красоты. И вместо снисходительной улыбки лицо не раз посетит неподдельное удивление.

В графике поражает детализация, внимание к мелочам. Казалось бы, чего уж там, большинство объектов на локации всего лишь не интерактивные декорации. Да декорации, но какие! Утварь и обстановка любого городского дома, в который вы скорее всего загляните лишь однажды, прорисованы так, словно предполагалось, что игрок в нем будет жить. Город, укрытый покрывалом ночи в сиянии уличных фонарей и уютным светом, приветливо зовущим из окон, лесная тропа ранним утром, с первыми лучами солнца, пробивающимися сквозь кроны, гавань большого города, водопады и даже мрачные провалы подземелий не раз заставят невольно остановиться, любуясь талантом художников.

Над всем тем, что в VP2 предназначено для наших ушей, трудились Motoi Sakuraba и Yusaburo Shimojo. Уровень их работы ничуть не ниже графики. Как музыкальные темы, так и прочий звуковой фон разочаровать может разве что самых закоренелых привеверд, ибо звук в игре не только хорош сам по себе, но еще и прекрасно гармонирует с игровым процессом. Яркие динамичные темы сражений удачно сменяются трагическими, печальными или эпическими в сюжетных поворотах. Не посрамила проект и озвучка персонажей, над которой трудились 23 актера. Даже в US-версии она выполнена на традиционно высоком для жанра JRPG и творений Tri-Ace, в частности, уровне.

Нет повести печальнее на свете

О, дочь моя! Мои дукаты! Дочь!
Дукаты христианские мои!
Где суд? Закон? О дочь моя... дукаты!
(Шекспир, "Венецианский купец")

Экономика VP1 была своеобразной. Деньги и магазины там отсутствовали вовсе. И правда, негоже богине по супермаркетам шастать. А главной расчетной единицей там служила... мана. Ею вознаграждали за успешную службу, она использовалась для всех операций по созданию предметов.

Во второй части с разрывом всех дипломатических отношений с благословленными небесами придется довольствоваться почти тем же, чем и обычные смертные. Ну, значит лавкам, торговцам и презренному металлу быть! В целом здесь все стандартно и очень просто, я бы сказал даже слишком просто, учитывая прежние игры Tri-Ace. В населенных пунктах и городах встречаем повсеместно магазины, в боях трудами ратными зарабатываем деньги.

Но если появление такой торговли выглядит вполне логично, то изменения, которые претерпел конструктор предметов, ничего кроме стенаний, сродни герою Шекспира, не может вызывать. То жалкое подобие создания отдельных уникальных предметов, когда нужно собрать и принести торговцу n-ное количество определенных ингредиентов, вызовет лишь грустную улыбку у тех, кто видел прекрасный и масштабный "предметник" первой части. От него не осталось почти ничего. Ни того тотального создания всех предметов, ни мутаций/трансмутаций, скажем, устаревшего уже меча в кристалл, заряженный магией, которым можно было серьезно удивить особо зарвавшегося босса, слабовосприимчивого к физическим атакам, — увы... вторые и, к счастью, последние грабли VP2 в сравнении с первой игрой. Для создателей Valkyrie Profile и серии Star Ocean, которая вообще обладает уникальным для консолей конструктором предметов с алхимией, приготовлением пищи, кузнечным делом и даже созданием-продажей музыкальных произведений (!) — позор, не смываемый даже кровью. Первый и единственный раз, когда так и хочется сказать Tri-Ace: И ты, Брут?

Но, несмотря на пару досадных промахов, Valkyrie Profile 2: Silmeria очень близко шагнула к желанной черте, за которую могут перешагнуть только настоящие шедевры. И хотя где-то в глубине души так и беснуется маленький чертик разочарования, который настоятельно требует "наказать за Это", поступить так не могу. Поставить меньше игре, обладающей, возможно, самой красочной и динамичной боевой системой в жанре, которая в отдельных пунктах превосходит даже бои Star Ocean 3, игре с графикой на пределе возможностей консоли, органично дополненной хорошим качественным звуком, просто невозможно.


Lord Vagrant

РАДОСТИ

Пожалуй, лучшая боевая система в жанре на PS2
Потрясающая по своей красоте и детализации графика
Затягивающая атмосфера и динамика геймплея
Разнообразные, хорошо проработанные локации
Приятное звуковое сопровождение игрового процесса

ГАДОСТИ

Некоторое сужение возможностей геймплея в сравнении с VP1
Урезанные конструктор предметов и einherjar-составляющая

ОЦЕНКА

9.0

ВЫВОД

В полку отличных RPG на старушке PlayStation 2 прибыло. И пускай Valkyrie Profile 2: Silmeria немного не хватило до самой верхней планки в целом, ей есть чем гордиться, ведь многие ее элементы выполнены на десятибалльном уровне

КИНО

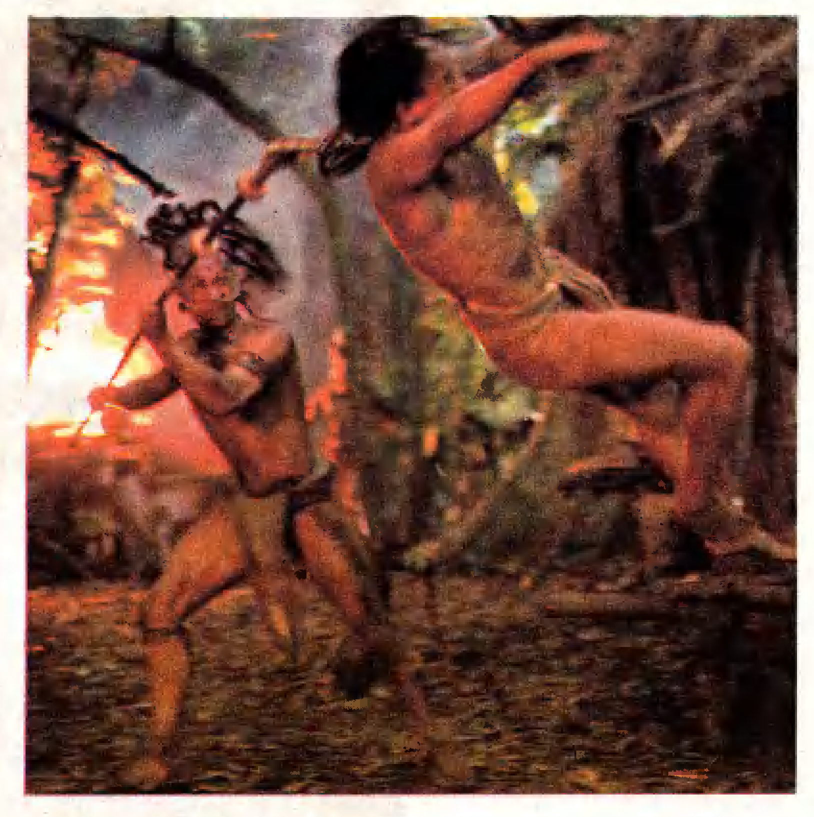
Апокалипсис

Название в оригинале: *Apocalypto*
Жанр: *историческая драма*
Режиссер: *Мел Гибсон*
В ролях: *"Руби Янгблад, Далия Ернандес, Джонатан Брюер, Моррис Бердйеллоухэд" и другие.*
Продолжительность: *2 часа 5 минут*

Все мы помним Мела Гибсона как виртуозного актера, фильмы с его участием всегда претендовали на симпатию зрителя. Как ни прискорбно, но Гибсона-актера уже давно не видно и не слышно, на его месте — Гибсон-режиссер. И если актерские таланты Мела никто не подвергал сомнению, то режиссерские вызвали очень много споров.

Постоянно отношусь с подозрением к фильмам с громкими названиями: не всегда они говорят о событиях картины. Так получилось и здесь. Любителям масштабных битв на открытых пространствах, где тысячи ревущих людишек перерезают друг другу горло, и поклонникам "End of Evangelion" советую не мечтать, приберегите фантазию — рек крови не предвидится. Картина отображает последние дни цивилизации Майа перед тем, как первые конкистадоры причалили к южноамериканскому берегу, последние сутки абсолютной власти над своими землями перед крушением их мира. А чтобы фильм не превратился в документалку, в центре внимания окажется небольшое племя, в частности сын вождя и его семья. Не стану спойлерить, но последующие события в некотором смысле схожи с картиной "Патриот".

Вы непременно уже слышали какие-то подробности о съемках "Апокалипсиса": о том, что абсолютно все роли исполняют оставшиеся потомки племен Майа, что съемки происходили в последних нетронутых людской алчностью тропических лесах Южной Америки, и, конечно, что все реплики будут на древнем языке Майа, а зрителю придется читать субтитры. Тут невозможно не вспомнить "Страсти Христовы", дебютную картину Мела Гибсона как режиссера, ставшую предметом долгих споров: слишком противоречивой оказалась. Уж чего-чего, а в адрес этого фильма какая только критика не высказывалась! Надеюсь, вы видели "Страсти...", ибо все, что было характерно для этого фильма, полностью перекочевало в "Апокалипсис". И долгие терзания героев, неприкрытое насилие, откровенные кровавые сцены, пророчества и мистические эпизоды. И жуткая, пугающая реалистичность, подкрепленная нагнетающейся депрессивной атмосферой. Все это присутствует здесь в больших масштабах. Но теперь к шоковой терапии не приводит.



Итог: Ждавшие жестоких баталий с конкистадорами ушли ни с чем. "Обыкновенные" зрители, смотрящие кино "как время найдется", в последующие дни бродили под впечатлением, рассказывая всем, какой это "очень жестокий, но классный" фильм. А знающие, что способен натворить Мел Гибсон за режиссерским креслом, получили ожидаемое: философскую историческую драму, где слова "жестокость" и "брутальность" синонимичны со словом "реализм". Никто не спорит. Лишь остается задать гнетущий всех вопрос: "Сколько еще Гибсон будет наступать на одни и те же грабли?".

Оценка: 8,5

Берлинский Gosha

Волкодав

По мотивам романа Марии Семеновой "Волкодав из рода серых псов"

Режиссер и автор сценария: *Николай Лебедев*
В ролях: *Александр Бухаров, Оксана Акиньшина, Наталья Варлей, Артем Семакин, Евгения Свиридова, Андрей Руденский и другие*

Уж сколько раз твердили миру, что всего, даже самого хорошего, должно быть в меру. От переедания шоколада может появиться аллергия, от детального построения планов на будущее — их полный крах, от избытка рекламы — вполне оправданно завышенные требования к продукту. "Волкодав" является классическим подтверждением этой истины.

Любопытство вперемешку со скепсисом у некоторых зрителей появилось еще около двух лет назад, когда вышел неплохой рекламный ролик фильма с его приблизительной датой релиза — начало 2006 года. Впоследствии эта дата была перенесена на конец декабря 2006-го. На то, судя по всему, было несколько довольно веских причин: выход в то время раскрученного "Дневного Дозора", который составил бы серьезную конкуренцию "Волкодаву", и значительное количество недоработок в фильме на тот момент. Если последних хватает и сейчас, то момент выхода ленты в прокат подобран как нельзя лучше: новогодние каникулы и активная пиар-кампания сделали свое дело — в зрительных залах аншлаг. Хотя высокие кассовые сборы фильма в данном случае вряд ли будут свидетельствовать о его популярности среди зрителей.

Роман Марии Семеновой "Волкодав из рода серых псов" стал одним из родоначальников славянского фэнтези и сразу принес автору широкую известность. Если вы являетесь поклонником литературного таланта писательницы, то, скорее всего, будете разочарованы — ее не допустили к написанию сценария для экранизации произведения, и сей факт отразился в сценарии от Николая Лебедева.

Сюжет "Волкодава" выглядит весьма шаблонно и просто: злые урки напали на мирную деревню, перебили всех ее жителей, захватив в рабство лишь одного маленького мальчика, который вырастет, избавится от неволи и будет искать обидчиков, дабы отправить их к праотцам. Стоит ли говорить, что он добьется успеха на этом поприще?..

Несмотря на множество маститых российских актеров, снявшихся в фильме, "Волкодав" не превратился в очередную кинотусовку, по примеру "Турецкого гамбита", в котором "засветились", пожалуй, все кому не лень. По большей части игра актеров не вызывает нареканий, хотя некоторые эпизоды все же не помешало бы сократить ввиду чрезмерной затянутости фильма. Особо следует отметить роль харизматичного Нелетучего Мыша, которого сыграли три камбоджийские лисицы, спасенные от смерти съемочной группой. Камбоджийцы считают сиих очаровательных созданий большим деликатесом.



"Волкодав", со своим бюджетом в $10 млн., стал, пожалуй, самым высокобюджетным фильмом за всю историю российского кинематографа. Натуральные съемки в Словакии, специально построенный на киностудии город Галирад, запись звука в студии, где записывался саундтрек к "Властелину колец", обилие спецэффектов... и все равно множество недочетов, ляпов и банальщины портит впечатление от фильма, превращая его в затянутую детскую сказку. По большей части, фильм выполнил многочисленные обещания, но чрезмерная шумиха вокруг "Волкодава" породила множество ожиданий от ленты, еще до выхода чуть ли не окрещенного "Фильмом года", а на это звание он вряд ли потянет.

Оценка: 6,0

Евгений "Johnny" Тимошенко

Охранник

Название в оригинале: *The Sentinel*
Жанр: *триллер/детектив/драма*
Производство: *20th Century Fox, Regency Enterprises*
Режиссер: *Кларк Джонсон*
В ролях: *Майкл Дуглас, Кифер Сазерленд, Мартин Донован, Эва Лонгория, Ким Бэйсинджер, Дэвид Раше, Рауль Бханеджа, Саймон Рейнолдс, Кларк Джонсон и другие*
Продолжительность: *108 минут*

"Майкл Дуглас? Как же, помню, был такой. Снимался в "Основном инстинкте", "Игре" и еще в чем-то. Только давно его не видно" — наверное, так ответит белорусский зритель на вопрос о Майкле Дугласе. Действительно, его новых фильмов мы не видели уже более чем продолжительное время, и, казалось, не увидим никогда. Однако 62-летний мэтр, назло всем недоброжелателям и конкурентам, решил тряхнуть стариной.

Итак, Майкл Дуглас возвращается. С чем же?

Основой сюжета фильма "Охранник" стала книга Джеральда Петиевича, бывшего агента американских спецслужб. Пит Гаррисон (Майкл Дуглас), спасший в свое время президента Рейгана, до сих пор работает телохранителем главы Белого дома. Да не просто работает, а еще и умудряется соблазнить жену нового президента (Кифер Сазерленд)! И вот, в один прекрасный день выясняется, что в службе личной охраны президента США находится предатель, помогающий бывшим агентам КГБ, а ныне — агентам службы безопасности Кыргызстана (!) в убийстве сами догадаетесь кого. Обвиняют, естественно, Гаррисона (кого же еще:). Бежав, наш почтенный ветеран должен самостоятельно найти и уличить предателя, вернув тем самым доверие к себе.

Откровенно говоря, фильма с большим количеством несуразностей не было давно. Спасибо сценаристу Джорджу Нолфи за хорошее напоминание о временах "холодной войны".



Однако если на все ляпы закрыть глаза, то доставит удовольствие понаблюдать за работой службы охраны президента. Нельзя не отметить и хорошую игру актеров, Дуглас, Сазерленд, Донован, Бэйсинджер снова на высоте. Однако режиссеру Кларку Джонсону не удалось перевести количество звезд в качество фильма. Зрелищ в "Охраннике" вы тоже не увидите (если не брать в расчет взрыв президентского вертолета).

Результат неутешителен: Майкл Дуглас прогадал с выбором фильма. "Охранник" не оправдал надежд его преданных поклонников. Цифры говорят сами за себя: в Америке этот фильм не собрал и 40 млн долларов.

Оценка: 6,0

Вывод: Пресыщенного современного зрителя удивить тяжело. "Охранник" же удивил — казусами в сюжете. Фильм спасает лишь прекрасная игра звезд.

Forward

КИНО

Эрагон

Название в оригинале: *Eragon*
Жанр: *фэнтези*
Режиссер: *Стивен Фангмайер*
В ролях: *Эдвард Спелирз, Джереми Айронс, Сиенна Гиллори, Роберт Карлайл, Джон Малкович, Джимон Хансу, Рэйчел Вайз и другие.*
Продолжительность: *1 час 40 минут*

Пока 2007 год обещает быть невероятно урожайным на отличные кассовые фильмы, киношники, дабы не терять драгоценное время, принялись за экранизацию очень популярного на западе фэнтезийного романа Кристофера Паолини, недавно добравшегося и до наших краев в двухтомном виде.

На сей раз хоббиты и гномы остались в стороне. Перед нами классическое фэнтези о герое, негероического склада ума (очков, правда, не имеется), волею непредсказуемой судьбы угодившего в эпицентр главных исторических событий этого мирка. Зло поработило его, некогда устроив кровавый дворцовый переворот, наказав смелых, прогнав умных. В общем, всем известная формула по захвату власти и удержанию ее до прихода какого-нибудь героя из провинции работает на полную катушку до самого хэппи-энда. К сожалению, автор рецензии пока не прочел бестселлера Паолини, но, как и многие в такой ситуации, уверен, что "книга лучше". Иначе совершенно непонятно, что в этом всем блюде выдающегося. Если только драконы, играющие большую роль в сюжете.

Но забудем о storyline. Возможно, в ее тривиальности виновата маркетинговая политика кинопроизводителей, коль нет — жаловаться остается исключительно на первоисточник. Эрагон, спаситель человечества от гнета приспешников зла, отправляется со своим драконом и небольшой командой в победоносное странствие, время от времени отбиваясь от врагов, театрально выпрыгивающих из укрытия. После очередного подобного прыжка серьезно относиться к фильму не получается, как и после никуда не годных диалогов наподобие: "Что это такое? — Черная магия". А разве, спрашивается, не видно?!



Фэнтезийные фильмы, да и сам жанр фэнтези, — очень тонкая вещь, крайне падкая на стереотипы и шаблоны, и потому так же сильно уязвима для стеба. Один неверный шаг, лишняя пафосная фраза — и серьезность, напряженность будто сдувает ветром, на месте их возникают смех и равнодушие. Чем ближе финал, тем чаще "Эрагон" старается поразить красочными спецэффектами, драйвом хронометража, в ход идут очень даже стильные ракурсы, позирование и даже чисто пиджеевские облеты камеры, но они мало помогают избавлению от тоски. Фэнтези — это волшебство, необычность, здесь все должно поражать, во всех декорациях должна быть изюминка, иначе ждите провала. Вот и дождались: производители выделили денег только на спецэффекты (но в меру) и драку в финале, а авторы плюнули на качество — и "Братства кольца" не получилось. Видимо, снимать хорошее, душевное фэнтези по-прежнему никто, кроме П. Джексона, не способен.

Оценка: 5,5

Берлинский Gosha

Иллюзионист

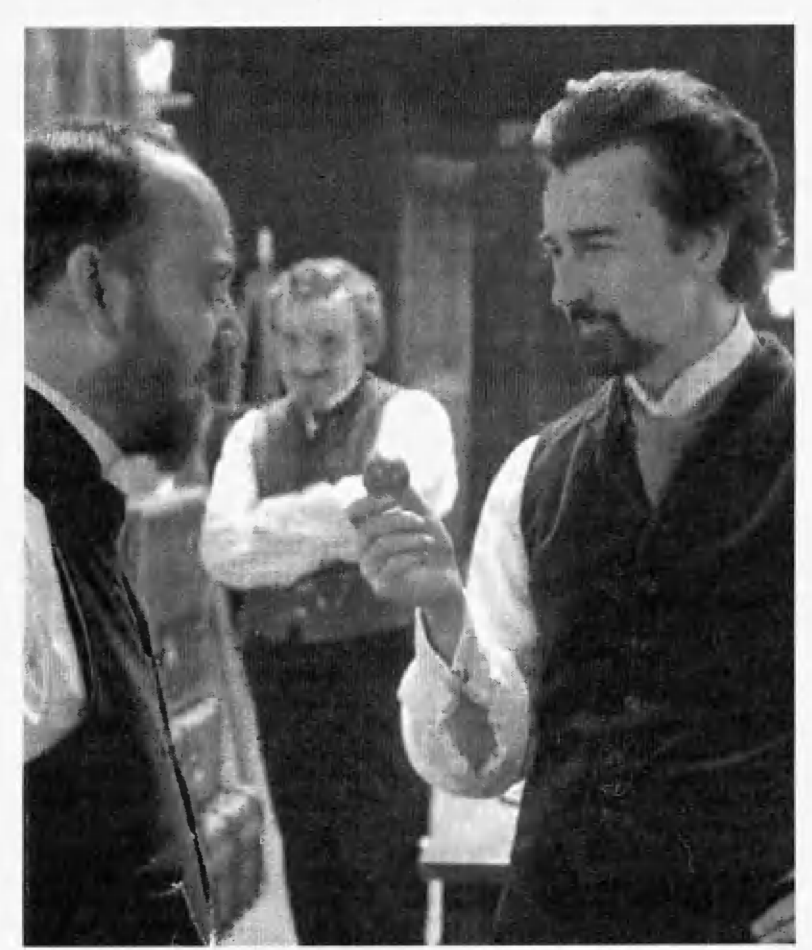
Название в оригинале: *The Illusionist*
Жанр: *мистика\детектив\мелодрама*
Режиссер: *Нейл Бергер*
В ролях: *Эдвард Нортон, Пол Джиаматти, Джессика Бьел, Руфус Сьюэлл, Эдди Марсан, Джэйк Вуд, Том Фишер, Аарон Джонсон, Элинор Томлинсон, Карл Джонсон и другие.*

Откровенно говоря, очароваться "Иллюзионистом" автор этой рецензии успел еще в сентябре, однако решил дождаться более качественной копии и без перевода Володарского. Как оказалось, Минский кинопрокат тормозит намного сильнее, чем я предполагал...

Главное не сюжет, а его подача — такой вывод напрашивается после просмотра сего фильма. Первые кадры кажутся многообещающими, отчего подсознательно расслабляешься на своем диванчике и замираешь в предвкушении. Однако уже после минуты десятой любой матерый киноман без проблем прикинет в уме парочку концовок, сам того не желая. Но самое страшное — одна из них окажется верной.

Время действия неопределенное: начало века XX, события происходят в Австрии, в Вене. История начинается и заканчивается как самая настоящая недо-пере-сказка. То есть сначала зрителя заставляют поверить, что все происходящее — чистой крови фантастика, затем невольно как бы принуждают усомниться в этом, после чего эксперимент пару раз повторяется, пока финал не окажется точной противоположностью началу. Сентиментальная история о бедном гении и роковой принцессе, короче. Тема не новая, согласен, но как она показана! Необычная атмосфера буквально окутывает, мистические образы мягко сливаются с лейтмотивами хорошего нуарного детектива, что, безусловно, захватывает и увлекает в, признаться, обыкновенное романтическое действо. На самом деле, творение Бергера — обыкновенная выдумка, не раскрытая до конца, местами не проработанная история, в которой есть место неувязкам.

Постоянных лиц в картине, как уже упоминалось, немного, не наберется и десятка, все остальное — сплошная массовка и эпизодика, на которую не обращаешь внимания. Странно и парадоксально, но самый яркий персонаж, который действительно запоминается, — это наш коррумпированный (но под конец исправляющийся, конечно) детектив, чью роль исполняет Пол Джиаматти. Он харизматичнее прочих, живее и более похож на реального человека, чем, по правде, и берет зрителя. Другое дело — Эдвард Нортон, коему и выпала доля облачиться в шкуру загадочного иллюзиониста. Попадаются моменты, когда задаешься вопросом: что на экране — игра чересчур уж вжившегося в роль актера или откровенная халтура?



Бергер нечто "сверх" не обещал — ничего в духе "щас покажем, где раки пьянствуют". Однако превью сварганили интригующее — мол, ждите колоритную сказку о Гудини Копперфильдовиче и Дульсинее Джульетовне. Ожидания подтвердились не полностью. Малый актерский состав, скудноватые декорации, небольшой — по голливудским меркам — бюджет и, конечно, не такой уж и оригинальный сюжет — фейерверка не получилось. Заявленный бюджет составляет 40 миллионов, а ощущение, будто выделили денежек в два раза меньше. Поскупились.

Снятый на грани фола фильм, кажется, еще чуть-чуть — и погрузится в омут банальностей, откуда возвращаются очень редко. И все-таки фильм манит, в нем находятся недостатки, но он здорово берет — атмосферой, мастерски поданным сюжетом, удачно вписывающимся музыкальным сопровождением и просто легкостью и увлекательностью повествования. Безотчетная, легкая фантазия, обладающая букетом сочных красок, но так и не развернувшаяся во всей своей красе.

Оценка: 8,5

Берлинский Gosha

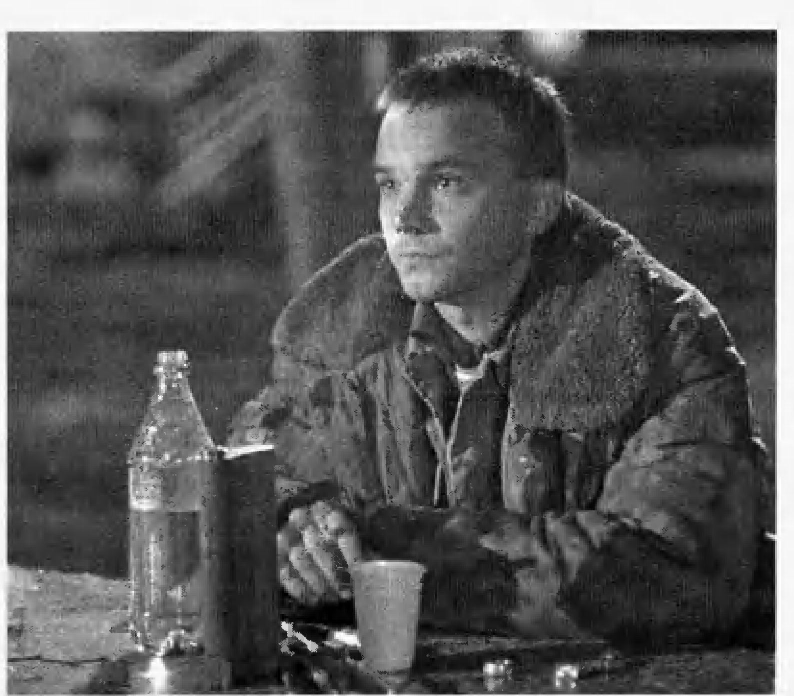
Живой

Жанр: *мистика, драма*
Режиссер: *Александр Велединский*
Сценарий: *Игорь Порублев, Александр Велединский*
В ролях: *Андрей Чадов, Максим Лагашкин, Владимир Епифанцев, Алексей Чадов, Ольга Арнтгольц*
Копия: *DVD*
Продолжительность: *98 мин.*

В одном из эпизодов "9 роты" у Хохла (Федор Бондарчук) спросили, что он будет делать после всего этого афганского месива на свободе, дома. Ответ получился по-настоящему русским: "Пить". Бондарчук еще не снял фильм про поствоенный синдром, но Александр Велединский, по крайней мере, сделал попытку. В начале осени в российский прокат вышла его новая кинолента — "Живой". Этот фильм успел даже завоевать несколько наград на кинофестивалях.

Молодой парень Кир (Андрей Чадов) возвращается из чеченского пекла домой. Он оставался на контрактную службу, чтобы заработать себе на свадьбу. Судьба же дала понять, что нельзя нажиться на чужой крови, и преподнесла нашему герою неприятный сюрприз.

Кир покалечил ногу и потерял своих товарищей-однополчан, которые легли в горах, спасая ему жизнь. Уже на воле он получает заработанные деньги от алчного майора в качестве "отката". Затем сюжет получает быстрое развитие: Кир убивает купленной шашкой этого продажного офицера, а потом попадает под колеса внедорожника. Умер ли он? К сожалению, понять этого мы не сможем до самой развязки фильма. Очнувшись, герой видит рядом с собой призраков друзей, воевавших вместе с ним и спасших ему жизнь в тех злополучных горах. Они пришли, чтобы помочь ему разобраться в себе. После этого "Живой" превращается в мистическую притчу-сказание о хождении русской души, которая ищет ответы на волнующие вопросы.



Особенно не впечатлила в фильме режиссура. При просмотре иногда казалось, что кино снимали свежие выпускники режиссерского отделения. В "Живом" много провальных эпизодов, которые не связаны между собой. Лишними, безусловно, оказались сцены сексуального, пошлого характера. Продвигаемая режиссером главная идея фильма на фоне откровенной чернухи выглядит немного не в тему.

Также не радует глаз картинка — словно перед нами малобюджетный сериал.

"Живой" — кино не для всех, своеобразный русский арт-хаус, в котором прослеживается проблема послевоенной жизни российских солдат.

На них висит бремя неопределенности: они ищут себе место в отягощенном проблемами обществе и сталкиваются с тяжелой реальностью.

Оценка: 5,5

Олег Кептюха

ПОДРОБНОСТИ

Настройка Gothic 3

Из-за большого количества технических ошибок недавно вышедшая замечательная RPG Gothic 3 у многих игроков осталась лежать на полке. Кто-то начал собирать деньги на апгрейд компьютера, но нашлись и такие фанаты, которые начали исправлять глюки своими руками. Некоторые результаты их работы будут описаны в этой статье.

Часть 1. Опции

Хотя в меню настроек графики всего-то десяток опций, эти опции очень влияют на производительность, а их приемлемого описания ни в игре, ни в мануале нет. Поэтому я вкратце опишу их возможности.

Перед настройкой поставьте ResourceCache на максимум, а разрешение — минимально вами приемлемое. С ShaderQuality (версией шейдеров) тоже все просто: ставьте те, которые у вас поддерживаются. Теперь обратите внимание на опции DistanceHigh, DistanceLow и ObjectDetails. Обычно их переводят как "Дальность крупных объектов", "Дальность мелких объектов" и "Детализация объектов" по аналогии с Gothic 1-2. Это не совсем правильно. На самом деле первый ползунок определяет дальность прорисовки ландшафта (земли), второй — дальность крупных объектов (деревьев, домов), а ObjectDetails — дальность мелких объектов (кустов, сундуков и прочего). Опытным путем проверено, что все три дальности особо не загружают видеокарту: за увеличение дальности в два раза придется платить всего 2-3 fps. Поэтому даже на слабой видеокарте можете не снижать эти опции.

Несколько большее влияние на производительность оказывают опции ShadowQuality (Качество теней) и VegetationQuality (Качество растительности). От "Качества теней" на самом деле зависит, какие объекты будут отбрасывать тень, а какие нет. На минимуме теней не будет совсем. На максимуме динамическую тень будет отбрасывать каждый объект, даже трава и неровности земли. Этот параметр придется регулярно менять: в пустыне без максимальных теней будет совсем пустынно, а вот во время боя в склепе с факелом в руках обладателям слабых видеокарт придется тени отключить. Под качеством растительности понимается технология, которую использовали при создании растений. Даже на минимуме флора Миртаны выглядит красиво, поэтому если хотите поднять fps, можете смело жертвовать растительностью.

Качество текстур (TextureQuality) ничем не отличается от такового в других играх. На минимуме текстуры отвратительны, на максимуме — вполне хороши. Но если у видеокарты всего 128 Мб памяти, лучше на максимум текстуры не ставить: тормозить будет ужасно. TextureFilter (Фильтрация текстур) реализована на совесть, но поиграть с ней удастся не многим: без максимальных текстур толку от нее не много.

А вот PostProcessing в G3 словами не описать. На "Off" ставить не советую: экран иногда будет мерцать белым цветом. Позиция "Bloom" почему-то включает не только bloom, но и траву, а вот вода и небо в этом положении иногда выглядят хуже, чем в предыдущем. На "Bloom+DOF" включается размытие дальних объектов, небо и вода выглядят нормально, но производительность, разумеется, оставляет желать лучшего.

Часть 2. Ge3.ini

Теперь перейдем к ini-файлам. Все ini-файлы расположены в каталоге INI в папке с игрой. Настройку ini-файла советую начинать с удаления стартовых роликов. Ролики — это не только реклама, но и дополнительные ошибки и вылеты на рабочий стол. Избавимся от таких проблем, удалив содержимое logo.ini или удалив сами файлы роликов (они перечислены в logo.ini).

Теперь перейдем к файлу ge3.ini. Он больше первого, поэтому для поиска нужных опций используйте "Поиск" (Ctrl+F). Перед настройкой не забудьте сделать резервную копию на случай неудачной настройки.

Возможности ini-файла Готики 3 не так велики, как, например, в Готике 2, однако на некоторых машинах редактирование ge3.ini намного увеличивало производительность игры. Пожалуй, наиболее важные параметры указаны в строках:

Cache.SizeImage=128000000
Cache.SizeMaterial=40000000
Cache.SizeMesh=70000000
Cache.SizeSound=80000000
Cache.SizeCollisionMesh=40000000
Cache.SizeAnimation=40000000
Cache.SizeSpeedTree=10000000

Это объем кэша для звука, анимации и т. д. Размер кэша должен соответствовать объему оперативной памяти: слишком большие и слишком малые значения загружают жесткий диск и приводят к тормозам при загрузках новых областей. По умолчанию установлено значение для 1,5 Гбайт ОЗУ. Если у вас только 1 Гбайт, уменьшите все числа в полтора раза, а если у вас много памяти, можно увеличить эти значения.

Теперь займемся настройкой качества графики, а значит, и производительности. Начнем с растений:

Render.EnableVegetationRendering=true
VegetationAdmin.Quality=high
VegetationAdmin.ViewRange=3500.0

Первая строка включает/отключает траву. Вторая и третья отвечают за качество и дальность прорисовки травы. Качество может быть high, med и low. Дальность изменяйте на свое усмотрение, но чем меньше дальность — тем больше fps. Качество анимации и моделей определяют строки:

Render.MeshLoDQuality=UltraHigh
Render.AnimationLoDQuality=UltraHigh
Render.ImageLoDQuality=UltraHigh

Почему в них по умолчанию стоит "сверхвысокое" качество, до конца не ясно. Наверно, наивные разработчики думают, что компьютеры всех игроков соответствуют минимальным требованиям. Если у вашего компьютера меньше 1 Гб ОЗУ, поставьте вместо UltraHigh High или Normal.

В строке:
Animation.MaxRagDolls=999
указано максимальное количество анимаций, которые могут одновременно прорисовываться движком. Для увеличения fps в массовых баталиях лучше снизить это значение.

AnimationBlending.PhysicController Distance=1200

А эта строка определяет расстояние, на котором начинает работать физический движок. Уменьшив расстояние можно разгрузить процессор.

Дальность прорисовки объектов изменяется в строках:

DistanceHigh.fFarClippingPlane_High=10000.0
DistanceHigh.fFarClippingPlane_Medium=8000.0
DistanceHigh.fFarClippingPlane_Low=6000.0
DistanceLow.fFarClippingPlaneLowPolyMesh_High=100000.0
DistanceLow.fFarClippingPlaneLowPolyMesh_Medium=45000.0
DistanceLow.fFarClippingPlaneLowPolyMesh_Low=20000.0

По сути, они аналогичны ползункам в меню настроек в самой игре, но здесь вы можете менять значения плавно и в более широких пределах. По-моему, в идеале дальность обзора должна быть раза в 4 больше той, которую можно установить в игровом меню. Но помните, что чем дальше виден лес, тем меньше fps. Слишком большую дальность видеокарта может и не потянуть.

Чуть ниже есть строки:

ObjectDetails.fProcessingRangeFadeOutRange_High=300
ObjectDetails.fRangedBaseLoDOffset_High=300.0
ObjectDetails.fProcessingRangeFadeOutRange_Medium=500

Здесь можно указать расстояние, на котором объекты будут размываться эффектом DOF. Чем меньше значения, тем лучше производительность. Можете уменьшить раз в десять: тормоза мигом пропадут, правда, будете видеть все как под водой.

Теперь займемся тенями:
Shader.CurrentShaderVersion=2_0

Этот параметр определяет используемую версию шейдеров. Если ваша видеокарта поддерживает шейдеры 3.0, поменяйте 2 на 3. Производительность от этого не упадет, а графика станет намного лучше.

Shader.EnableTreeShadows=true
Shader.EnableStaticShadows=true
Shader.EnableDetailShadows=true

Первые две соответственно включают тени от деревьев и от статических объектов. Третья несколько улучшает детализацию теней. Если поставить во всех строках "false", можно немного увеличить fps с небольшой потерей качества изображения.

Часть 3. Моды

Что нельзя исправить настройкой ini-файла, исправляют моды. Моды — это те же патчи, только написанные не разработчиками, а любителями. Они могут исправлять ошибки, изменять графику или даже правила игры. Для установки мода нужно скопировать его файлы в каталог с игрой и, при необходимости, заменить ими уже существующие файлы. В отличие от Готик 1-2, в Готике 3 изменения файлов данных не требуют перекомпиляции всего игрового мира и не убирают русскую озвучку. Поэтому можете смело ставить моды, приведенные ниже. Здесь приведены только моды, не требующие распаковки архивов игры.

http://rapidshare.com/files/618062/StunlockFIX.zip.html — убирает эффект впадания в ступор ГГ, когда его атакуют, а также падение на землю после сильной атаки. Мод на любителя: с одной стороны, бережет ваши нервы в битвах с кабанами. С другой — убирает необходимость думать тактически, особенно в боях с несколькими противниками: даже окружив толпой, они ничего не смогут сделать нашему герою.

http://worldofgothic.ru/fs/mod/gui.rar — изменяет карты, обозначая некоторые новые объекты. Кроме этого, делает интерфейс более компактным. На мой взгляд, вторая функция значительно ценнее первой.

http://www.gothic-3.ru/files/G3_Anti_Lens.rar — убирает эффект lens-frame. Зачем его было делать — не знаю, видеокамер, насколько мне известно, в Миртане нет.

http://worldofgothic.ru/fs/mod/Projects_compiled_ru.rar (если вы установили предыдущий мод, используйте worldofgothic.ru/fs/mod/Projects_compiled_ru_map.rar) — изменяет перевод текста (только текста) в русской версии. На мой взгляд, стилистически новый перевод суше оригинального: упор делался на понятность, а не на красоту звучания. Зато ошибок в новом переводе меньше. Рекомендую к ознакомлению.

http://worldofgothic.ru/fs/mod/Gothic3_font.rar — новые шрифты для русской локализации, более тонкие и удобочитаемые.

http://slil.ru/23563835/1381766268/1.rar — делает паладинскую и тяжелую орочью броню более эффектной. По сути, броня начинает сильнее блестеть от солнца и других источников света. Смотрится эффектно.

http://revenge.crackdb.com/rlz/gothic.iii.1.09.russian.no-cd-rev.zip — позволяет создать резервную копию игры.

http://rapidshare.com/files/716703/gothic3fix.rar.html — убирает музыку из игрового меню, тем самым ускоряя сохранение и загрузку.

Конечно, я привел не все данные по настройке, а только самые общие. И не обо всех модах рассказал. Будут появляться и другие, ведь возможности для этого у игры есть. Ищите и экспериментируйте — это путь к совершенству.

Anuriel

Neverwinter Nights 2: Гайд по NPC-наемникам (хенчам) в оригинальной кампании

В этом гайде я попытался описать всех доступных для найма в партию к Главному герою NPC. Немного затронуты особенности характера, отношения с другими хенчами, полезность для партии в целом и Главного героя в частности.

Немного вступительной информации:

1) Ваши напарники не могут умереть. Когда их здоровье опускается до нулевой отметки, они падают. Но после битвы они возрождаются, правда, с почти нулевым здоровьем.

2) Полагаться на AI не стоит, он гениальностью не блещет.

3) Инвентарь каждого напарника целиком в вашем распоряжении. Можно сменить им оружие, экипировку и т.д.

4) Каждого хенча можно взять под прямой контроль, т.е. в игре есть возможность попробовать почти что все классы. Правда, во время диалогов управление вновь возвращается к главному герою.

Khelgar Ironfist. (Shield Dwarf, Male, Fighter). Гном, присоединится к нам почти в самом начале игры. Неплохой воин, специализирующийся, как и все гномы, на топорах. Весьма не прочь помахать топором, с легкостью нарывается на неприятности, мечтает стать монахом (считает, что монахи занимаются исключительно боевыми искусствами). С этим желанием связана линия его побочных квестов. Больше всего ему подходит девиз Портоса "Я дерусь просто потому, что я дерусь".

Neeshka (Tiefling, Female, Rogue). Тифлинг женского пола. Вор, который всегда в команде сгодится. Хотя альтернатив ей среди хенчей нет. Обладает своеобразным характером, норовит вставить свои "пять копеек" почти в каждый диалог. Весьма пренебрежительно относится к Келгару, отчего постоянно с ним ссорится. Заветная мечта — стать лучшим вором Невервинтера, с чем, собственно, и связана линия ее квестов. Появляется в начале игры, почти сразу после Келгара. Ревнует главного героя (если он мужского пола), что называется, к "любому живому существу".

Elanee (Wood Elf, Female, Druid). Эльфийка-друид. По совместительству член Круга Друидов. Убежденная пацифистка. Стремится все разрешить миром и часто пытается навязать свое мнение герою. Любит поучать Келгара и Нишку, стараясь наставить их на "путь истинный". Ее обязанность — возродить потерянное друидское святилище, что она и предложит сделать герою в своих квестах. С ней также связана единственная (!) романтическая линия в игре. С остальными хенчами можно только установить хорошие дружеские отношения. Как хенч почти что бесполезна, т.к. предпочитает друидскую форму "зверя-бойца" заклинаниям. Хотя если периодически брать ее под прямой контроль, то свое место в партии оправдывает.

Sand (Moon Elf, Male, Wizard). Надменный и чопорный эльф с завышенной самооценкой. По специализации маг. За неимением лучшего сойдет и он. Потом его в вашей партии с успехом заменит Амон Джерро. По своему усмотрению кастует все, кроме нужных спеллов. Как и в случае с Элани, при грамотной отдаче приказов очень полезен. Является одним из сюжетных персонажей. Присоединится в начале второй главы.

Casavir (Human, Male, Paladin). Паладин аки "рыцарь в сияющих доспехах", аки "защитник униженных и оскорбленных". Речь его полна пафоса, повсюду ратует за мир, справедливость и правосудие. У Нишки от его чистой и незапятнанной ауры, по ее признанию, "мурашки по коже". В принципе, как файтер сгодится, но Келгар лучше. Спеллы применяет только на себя. Один из сюжетных персонажей. Появится ближе к середине игры.

Shandra Jerro (Human, Female, Fighter). Один из сюжетных персонажей. Довольно средненький файтер. Приходится таскать за собой по сюжету, благо в партии места не занимает. Пожертвует собой ради главного героя. Внучка Амона Джерро. В принципе, "танковать" не сможет, здоровья маловато.

Ammon Jerro (Human, Male, Warlock). Один из сюжетных персонажей — жаль, что появляется далеко не сразу, — и один из лучших магов, который и мечом помахать может. В заключительной части придется почти постоянно водить его с собой в партии. Способен читать "Свиток Истинных Имен".

Bishop (Human, Male, Ranger). Рейнджер как рейнджер, ничего выдающегося. Да еще и характером не вышел. Хам. В одном из сюжетных квестов будет с вами в партии. Как постоянный хенч не рекомендуется ввиду склочности характера и малой полезности лука (монстры в игре, в большинстве своем, идут на контактный бой, а особых повреждений он нанести не успевает).

Grobnar (Rock Gnome, Male, Bard). Гном. Бард. Со свойственной всем бардам "шизой" в характере. Правда, как гном неплохо разбирается в инженерном деле. Пару раз поможет в сюжетных квестах. Слабая пародия на Дикина из оригинальной Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide.

Qara (Human, Female, Sorcerer). Магичка. По натуре стерва обыкновенная. Амбициозна до жути. В партию вступит исключительно по принуждению (а нечего было устраивать ссору с магичками из Академии возле таверны дяди главного героя). Должна неплохо владеть атакующими спеллами, но я не проверял. Уж слишком тяжелый у нее характер. Ей бы самооценочку чуть пониже, а мозгов чуть побольше...

Zhjaeve (Githzerai, Female, Cleric). Клерик аки священник. Вроде как "баффер", но пользуется такими спеллами нечасто и "баффит" в основном себя. Опять же, при прямом контроле очень полезна. Появляется ближе к концу игры. Способна читать "Свиток Истинных Имен" (один из сюжетных предметов).

Александр "drapeznik" Новосельцев

ПОДРОБНОСТИ

DotA Allstars: Гайд по артефактам

Окончание. Начало в ВР № 12-2006

Лучники

Перейдем к лучникам, то есть героям, чей главный атрибут — agility, а дальность атаки больше 300. В начале игры лучники покупают 1-2 Ring of Regeneration и собирают Power Threads. Также подойдет Lothar's Edge — он намного дороже, но при игре против Nessaj или Mortred Lothar's Edge может оказаться вашим единственным шансом. Также можно купить Wraith Band — аналог Bracer'a для ловкачей:



***Wraith Band:** Circlet of Nobility (185) + Slippers of Agility (150) + свиток (175). Дает 3 к силе, 6 к ловкости и 3 к интеллекту.*

Хорошим решением будет собрать в начале игры Mail Storm, не только, чтобы быстро убивать крипов, но и не дать криповаться вражеским героям.



***Mail Storm:** Boots of Elvenskin (450) + Mithril Hammer (1610) + свиток (1300). Повышает ловкость на 6, повреждения на 25 и с вероятностью 20% наносит 150 повреждений цепной молнией четырем целям. Орб-эффект.*

Позднее, когда появятся деньги, Mail Storm можно улучшить до Mjollnir.



***Mjollnir:** Mail Storm + Eaglehorn (3400). Orb effect. Повышает ловкость на 35, урон от атаки — на 35. Дает 20% шанс вызвать цепную молнию, которая наносит 200 урона. Активно за 50 маны дает Static Charge: 20% шанс, что ударивший вас юнит получит 200 урона молнией. Время между срабатыванием Static Charge не менее 1 секунды. Орб-эффект.*

В середине игры любой лучник стремится собрать The Butterfly. "Бабочка" — дорогой артефакт, но он стоит вложенных в него денег. Судите сами:



***The Butterfly:** Quarterstaff (1150) + Eaglehorn (3400) + свиток (1400). На 25% повышает скорость атаки. Дает 25 к ловкости, 25 к повреждениям и 25% шанс уклониться от физической атаки противника.*

Лучники, которые имеют хорошую скорость атаки, могут покупать два Cranium Basher'a, чтобы постоянно оглушать врага. Несмотря на то, что Cranium Basher при дальней атаке менее эффективен, чем при ближней, это компенсируется большей скоростью атаки "ловкачей" по сравнению с "силовиками". Тактика "оглушения" лучше всего подходит Razor'y, Jah'rakal'y и Syllabear'y. После Cranium Basher'ов покупают Hyperstone, который стоит 2300 и повышает скорость атаки на 55%.

Многие лучники (Nevermore, Anubseran, Bone Clinkz) более полагаются на мощность атаки. Их тактика — неожиданно появиться на поле боя и под прикрытием силовиков быстро расстрелять вражеского героя. Помимо The Butterfly, этим героям подходит Burize-do Kyanon и Monkey King Bar.



***Monkey King Bar:** Quarterstaff (1150) + Demon Edge (2600) + свиток (1650). На 15% увеличивает скорость атаки, на 75 — урон. Пассивно дает 30% шанс нанести дополнительный удар на 100 мощнее обычного и оглушающий врага на 0.01 секунды.*

Monkey King Bar можно собирать любому герою, которому нужен большой урон от обычной атаки.

Следите за количеством здоровья, чтобы не умирать от магии. Лучший способ увеличить здоровье для ловкача — купить Sange&Yasha или Eye of Skadi. Хотя Eye of Skadi дороже, чем Sange&Yasha, но он более подходит лучникам, так как эффект замораживания при дальней атаке действует одновременно с другими orb-эффектами, такими, как похищение здоровья (Satanic), "увечье" (Sange&Yasha) и цепными молниями (Mail Storm, Mjollnir).



***Eye of Skadi:** 2 X Ultimate Orb (2 X 2500) + Point Booster (1200) + свиток (1250). Увеличивает силу, ловкость и интеллект на 25, жизнь на 150, ману на 200. Каждый удар на 2 секунды уменьшает вражескую скорость атаки на 20% и скорость бега на 30%. Орб-эффект.*

Eye of Skadi также хорош тем, что повышает ману героя. Среди лучников больше всего маны требует Medusa, Mirana Nightshade, Traxex, Viper, Lesale Deathbringer и Shandelzare Silkwood. Очень сложно убить Medusa, если у нее много маны и она использует Mana Shield. А убежать от Traxex и Viper практически невозможно, пока они используют автокастующиеся скиллы.

Контактные ловкачи

В отличие от лучников, контактные ловкачи имеют малую дальность атаки, поэтому им тяжело играть в начале. Но после прокачки становятся опасными, а иногда даже непобедимыми противниками благодаря своим мощным скиллам.

В начале игры обратите внимание на дешевые артефакты, которые увеличивают здоровье и ману (Bracer, Null Talisman, Ring of Basilius). С этой же целью можете купить Empty bottle (700), которая трижды восстанавливает 200 здоровья и 100 маны, после чего ее можно «перезарядить» у фонтана. Еще один способ быстро восстановить ману — это Arcane Ring. Работает отлично: не хватает маны на скилл — кликаем по кольцу и порядок.



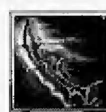
***Arcane Ring:** Energy Booster (1000) + Ring of Protection (175)+ свиток (525). Дает 3 брони и 300 маны. Активно восстанавливает 135 маны вам и героям рядом с вами.*

Также на ранних этапах можете собрать Vanguard. Представьте, что крипы бьют вас в два раза слабее — таков эффект от Vanguard. А прибавка к здоровью пригодится при игре против мага.

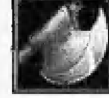


***Vanguard:** Stout Shield (350) + Vitality Booster (1100) + Ring of Helth (875). Дает 250 здоровья, восстанавливает 4 здоровья в секунду и с вероятностью 65% снижает получаемый урон на 35.*

Тактики ловкачей очень разнообразны. Darkterror, Magina и Slithice предпочитают убивать врага, не дав ему опомниться. Знакомая тактика: два Cranium Basher'a и Hyperstone (лучше, конечно, The Butterfly, но денег обычно не хватает). При игре против магов герои с большой скоростью атаки собирают Diffusal Blade, а затем улучшают его до Manta Style.



***Diffusal Blade:** Robe of the Magi (450) + Blade of Alacrity (1000) + свиток (1550). Сжигает 18 вражеской маны при ударе, повышает интеллект на 6, ловкость на 10, дает 10 зарядов заклинания Purge: на 4 секунды не дает врагу использовать магию, снижает скорость бега и атаки, наносит 600 урона вызванным существам. Орб-эффект.*



***Manta Style:** Vitality Booster (1100) + Diffusal Blade + свиток (1400). 36 маны сжигается при ударе, на 6 повышается ловкость, на 18 — интеллект, на 250 — здоровье. Позволяет вызвать две копии героя на 20 секунд, которые наносят 40% урона и получают тройной урон от врагов. Стоимость заклинания — 165 маны, перезарядка — 70 секунд. Орб-эффект.*

Обратите внимание: каждый клон Slithice сжигает ману и оглушает врага на 0.01 секунды. Поэтому клонов нужно качать обязательно.

Terrorblade, Azwraith тоже сильны клонами. Но в начале игры им очень нужно здоровье и мана, поэтому собирайте Eye of Skadi или Sange& Yasha, а затем можно Manta Style и остальное. В середине игры Azwraith наибольшее внимание должен уделять скорости атаки, даже в ущерб повреждениям и здоровью. Обратите внимание: эффект от Hyperstone не распространяется на клонов Azwraith.

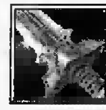
Героям, которые имеют клонов, можно также купить несколько Blade Mail.



***Blade Mail:** Blades of Attach (650) + Chainmail (620) + свиток (500). Дает 5 к защите, 15 к атаке. 20% полученного урона возвращается атакующему (Reflect).*

Вы будете спокойно наблюдать, пока враг будет бить ваших клонов и получать часть урона себе.

Yurnero и Mortred первым делом собирают Crystalys, затем Burize-do Kyanon. Главный параметр для этих героев — повреждения. Мечта Yurnero и Mortred — Divine Rapire. Собирайте "Рапиру", только если у вас есть Aegis of the Immortal, потому что Divine Rapire выпадает из героя в случае смерти и ваш убийца может подобрать ее.



***Divine Rapire:** Claymore (1400) + Demon Edge (2600) + Sacred Relic (3800). Не требует свитка. Повышает урон от атаки на 250. Рапиру нельзя выложить на землю или другому герою.*

Divine Rapire — очень дорогой артефакт, поэтому чаще всего вместо Divine Rapire собирают Monkey King Bar.

Gondar'y, Black Arachnia и Rikimaru подходят и The Butterfly, и Sange& Yasha, но их любимый артефакт — Radiance. Тактика проста: будучи невидимым, вы бегаете вокруг врагов, а они получают повреждения и умирают, даже не узнав, кто был убийцей. Отлично работает против крипов, но против героев аура Radiance слабовата. Тут пригодится бонус урона, который дает Radiance.



***Radiance:** Sacred Relic (3800) + свиток (1525). Повышает атаку на 70, дает 8% шанс уклониться от физической атаки врага, наносит 35 урона каждую секунду на расстоянии 550.*

Mogul Kahn может сразу собирать Aegis of the Immortal, чтобы иметь много брони. Затем Mogul Kahn притягивает к себе врагов умением Berserker's Call и убивает их с помощью Counter Helix — простая и эффективная тактика. Для большего эффекта покупайте несколько Blade Mail и любой артефакт, увеличивающий здоровье (можно даже Herth of Terrasquie).

Маги

Теперь перейдем к магам. Главный атрибут мага — intelligence, поэтому в начале игры покупайте Null Talisman'ы и Ring of Basilius.

Если в мане недостатка нет, можно обеспечить себе преимущество в начале игры, собрав Necromicon или Hand of Midas. Necromicon вызывает двух юнитов, a Hand of Midas "съедает" вражеского. Таким образом, ваши крипы всегда будут в большинстве.



***Necromicon:** Belt of Giant Strength (450) + Staff of Wizardry (1000) + свиток (1300). Necromicon можно улучшать 2 раза, покупая свитки (1300). Дает +6/9/12 к силе, +15/21/24 к разуму. Активно можно вызывать двух демонов-магов, имеющих 400/600/700 здоровья, 21/41/61 урона от атаки и 6/8/10 защиты. Длительность заклинания 30 секунд, перезарядка 90 секунд, стоимость 125 маны.*



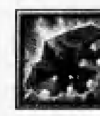
***Hand of Midas:** Gloves of Haste (610) + Hand of Midas (1400). Повышает скорость атаки на 30%. За 110 маны можно превратить юнита (до 5 уровня) в золото. Перезарядка 65 секунд. Нельзя выложить. Нельзя собрать Tinker'y.*

Некоторые маги сильны своими активными умениями, другие предпочитают обычный удар и автокастующиеся заклинания. К первым в полной мере относятся Lina Inverse, Kel'Thuzad, Luna Moonfang и Aggon Stonebreaker. Чтобы повысить силу заклинаний этих героев, существует Aghanim's Scepter (в народе — "Усилок").



***Aghanim's Scepter:** Energy Booster (1000) + Vitality Booster (1100) + Point Booster (1200) (автоматически складываются в Soul Buster) + Mystic Staff (2900). Повышает интеллект на 30, здоровье на 500, ману на 500, улучшает все четвертые скиллы (ультимы) у героев.*

Эффект от Aghanim's Scepter различается у разных героев. Обычно он увеличивает повреждения от ультим на 20% и уменьшает время их перезарядки. Поскольку на поздних этапах игры всех заклинаний магов не хватает, чтобы убить силовика, необходимо собирать Refresher Orb.



***Refresher Orb:** Quarterstaff (1150) + Robe of the Magi (450) + Sobi Mask (325) (автоматически собираются в Oblivion Staff) + Perseverance + свиток (1875). На 150% увеличивает регенерацию маны, добавляет 40 к атаке, восстанавливает 4 здоровья в секунду. За 400 перезаряжает скиллы героя. Время между перезарядками — 210 секунд.*

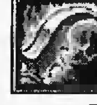
Тактика игры очевидна: разряжаем во врага весь боекомплект, затем перезаряжаем заклинания и разряжаем их еще раз. Хватает всем, а если враг остался жив — считайте, что партия проиграна.

Несколько сложнее тактика у Rhasta, Pugna, Krobelus, Leshrac the Malicious и Vol'Jin. Их умения наиболее эффективны, если их использовать в толпе врагов. Артефакты те же: Aghanim's Scepter и Refresher Orb (не нужен Leshrac the Malicious).

Demnok Lannik'y нужен Refresher Orb, чтобы вызывать двух големов, но раньше Refresher Orb'a обязательно соберите какой-нибудь артефакт, добавляющий ману (например, Soul Buster).

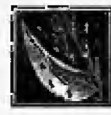
Rylai Crestfall и Akasha используют похожую тактику, но на поздних этапах игры их заклинания малоэффективны. Поэтому при игре большими командами Crystal Maiden и Akasha собирают золото для других игроков.

Furion и Aiushtha в бою пользуются обычной атакой, помогая себе заклинаниями. Вначале они собирают Guinsoo's Scythe of Vyse, чтобы иметь достаточно маны.



***Guinsoo's Scythe of Vyse:** Robe of the Magi (450) + Void Stone (900) + Staff of Wizardry (1000) + свиток Eul's Scepter of Divinity (450) (собирается в Eul's Scepter of Divinity, который дает 6 зарядов "циклона" — заклинания, временно выводящего вражеского героя из игры) + Oblivion Staff + свиток (450). Увеличивает регенерацию маны на 150%, добавляет 25 к интеллекту и 35 к атаке. Активно позволяет превратить врага на 3.25 секунд в овцу. Стоимость заклинания — 100 маны, перезарядка — 23 секунды.*

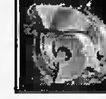
Затем, если будут деньги, покупайте Monkey King Bar и Stygian Desolator.



***Stygian Desolator:** 2 X Mithril Hammer (2 X 1610) + свиток (1200). На 60 увеличивает атаку. Уменьшает защиту цели на 6, эффект длится 5 секунд. Орб-эффект.*

Harbinger и Nortrom более выгодно увеличивать свой урон, повышая интеллект. После Guinsoo's Scythe of Vyse они могут просто покупать несколько Mystic Staff.

Chen, Ezalor можно назвать магами поддержки. Максимальную пользу они приносят в командной игре. Выиграть поединок против опытного игрока этими героями практически невозможно. Поэтому покупайте артефакты таким образом, чтобы максимально упростить работу дружественным героям: Soul Buster, чтобы иметь достаточно маны и жизней, затем Guinsoo's Scythe of Vyse ради превращения в овцу и атаки, Refresher Orb, затем Boots of Travel, Aegis of the Immortal и Mekansm. Играя большими командами (4 на 4, 5 на 5), один из героев обязательно должен собрать Mekansm, чтобы лечить всех союзников. Лучше всего, если маг поддержки возьмет эту роль на себя.



***Mekansm:** Headdress of Rejuvenation + Netherezim Buckler + свиток (900). Mekansm повышает силу, ловкость, интеллект и защиту на 5, на расстоянии 900 восстанавливает у всех дружественных юнитов 3 здоровья в секунду. Активно на 20 секунд увеличивает защиту дружественных воинов на 2 и восстанавливает 250 здоровья. Использование требует 150 маны. Эффекты от двух Mekansm не складываются.*

Как вариант, можно собрать Dagon. Он дорого стоит и требует много маны, но на начальных этапах игры Dagon'ом можно доставить много неприятностей вражеским героям.



***Dagon:** Blades of Attach (650) + Staff of Wizardry (1000) + свиток (1350). Дает 3 к силе и ловкости, 15 к интеллекту, 9 к атаке. Активно наносит 400 урона на расстоянии 600. Стоимость заклинания — 245 маны, перезарядка 40 секунд. Dagon можно улучшать с помощью свитков (1350) до четырех раз. Каждое улучшение дает 2 интеллекта. Урон от активного удара увеличивается на 100, стоимость маны на 20.*

В середине и в конце игры Dagon совершенно не эффективен.

Squee and Spleen, Tinker, Darchrow, Atropos тоже являются магами, но им не нужны Aghanim's Scepter и Refresher Orb. Этим героям достаточно собрать Soul Buster, Guinsoo's Scythe of Vyse, Boots of Travel и Aegis of the Immortal. Остальные деньги лучше потратить на покупку артефактов для союзных героев. В поединках также собирайте Monkey King Bar и Stygian Desolator.

Вот и все, что вам нужно знать об артефактах для нормальной игры. Но чтобы достигнуть мастерства, нужно изучить многие тонкости действия артефактов, которые не вошли в эту статью. Исследуйте, тренируйтесь — в общем, играйте в DotA Allstars.

Anuriel

ПОДРОБНОСТИ

Titan Quest. Руководство по игре.

Продолжение.
Начало в ВР №11-2006

Ратное дело

Воин превосходит всех по количеству наносимого физического урона, но платит за это ухудшением защиты. С повышением мастерства Воитель научится наносить повреждения нескольким противникам сразу. Область применения его навыков — ближний бой. С помощью тренировок воитель повышает свое мастерство владения мечом, топором или булавой. Также он может научиться атаковать с обеих рук и выучить некоторые другие методы нападения. Ближе к концу игры воин имеет все шансы стать настоящим терминатором Древнего мира.

Боевое искусство (0-32). Обеспечивает необходимое физическое развитие и знание нужных боевых техник, позволяющих добиться многого в воинских искусствах. Увеличивает силу, ловкость и здоровье.

Боевая ярость (1). Каждое попадание противника по вам может вызвать у вас приступ боевой ярости, что даст плюс к урону и увеличит атакующее умение на короткий период времени. Полезное умение, ведь лишний урон никому не помешает, а уж воину, истинное призвание которого — ближний бой, тем более. Поэтому не поленитесь вложить в этот навык хотя бы три-четыре очка умений.

Мастерство владения оружием (1). Годы тренировок с мечом, топором и дубиной позволяют вам быстрее наносить удары и реагировать на атаки врагов. Если любите использовать вышеперечисленное оружие, то от прокачки этого навыка вам не отвертеться. Ведь чем выше скорость атаки, тем больший урон вы нанесете. Советуем вам прокачать "мастерство владения оружием" на максимум. Ну а если уж бережете очки для какого-то другого приглянувшегося навыка, то качайте эту способность до третьего-четвертого уровня. Пригодится.

Яростный натиск (1). Это умение назначается вместо обычной атаки. При его использовании сила удара вашего героя увеличивается при каждом попадании по противнику. Яростный натиск быстро рассеивается, если не атаковать врага. А почему бы и не заменить стандартную атаку, если для активации этого навыка вам понадобится всего лишь несколько раз хорошенько огреть противника, а эффект на лицо — у вас существенно увеличится наносимый урон. В общем, искренне рекомендуем.

Боевой горн (4). Победоносный зов вашего боевого рога на время ошеломляет противников. А вот это умение уже не так полезно, как предыдущие, ведь все, что оно дает, — это пара секунд оглушения. А за такое короткое время вы вряд ли сумеете разделаться со всеми оглушенными врагами, только ману зря потеряете. Поэтому приберегите кровью и потом заработанные очки умений для чего-то более серьезного и эффективного.

Уклонение(4). Даже в самой крепкой броне есть уязвимые места. Лучший способ выжить — уклониться от удара. Прокачанное на максимум, это умение даст очень маленький шанс на уклонение, а значит и не окупит себя. Проще надеть хорошие доспехи и взять в руки щит.

Владение двумя клинками (4). Герой учится использовать в бою сразу два оружия. Если вы любите двойные клинки или мечи, то этот навык для вас. Но воины ведь обычно не стесняются носить с собой крепкий щит. Если же вы относитесь к последним, то можете смело игнорировать данный навык.

Пренебрежение болью (4). Полное пренебрежение всем на поле битвы позволяет вам игнорировать физическое и проникающее повреждение. Данное умение дает увеличение сопротивления урону и проникающему урону, но ведь то же самое можно сделать и с помощью реликвий и талисманов, не так ли?

Сокрушительный удар (10). Повышает шанс на критическую атаку с увеличенным уроном при боевой ярости. Шансы на нанесение дополнительного урона при использовании боевой ярости довольно неплохие, поэтому несколько очков, вложенных в эту способность, себя непременно окупят.

Рассечение (10). Наносимый при использовании умения владение двумя клинками урон увеличивается на 50%. С этим умением все просто. Если выучили "владение двумя клинками", учите и "рассечение", ну а если нет, то и "рассечение", понятное дело, будет вам недоступно.

Вихрь (10). Воин крутится на месте волчком, поражая до 4-х целей одновременно. Поначалу урон от этого умения слабее, чем от обычной атаки, но со временем его эффективность повышается. Примерно с середины Греции противники не будут стесняться атаковать совсем уж неприличными толпами, и вихрь вас существенно выручит.

Боевое знамя (10). Герой вызывает на поле боя боевое знамя, которое увеличивает атакующее умение и поглощение урона у всех союзников. Также добавляет 1 очко ко всем умениям и увеличивает наступательную способность. Бонусы, которые дает знамя, хороши, с этим не поспоришь. Но уж слишком мало времени оно действует, да и радиус действия небольшой. Поэтому это умение можете пропустить.

Секущий удар (16). Умение владения двумя клинками позволяет наносить урон сразу двум противникам, используя мечи как ножницы. Безусловно, полезное умение. Этим все сказано. Как вы поняли, качаем в обязательном порядке (правда, если учили владение двумя клинками).

Подрезать сухожилия (16). Атака, нацеленная на ноги врага, временно уменьшает его обороноспособность и лишает возможности бегать. Время замедления слишком мало (максимум около 10 секунд), да и уменьшение оборонительной и наступательной способности у врага небольшое. Поэтому можете обойтись и без "подрезания сухожилий".

Ланцет (24). Добавляет дополнительный урон к вихрю и увеличивает число поражаемых противников. Требуется, чтобы в руке воина был топор или меч. С "ланцетом" ситуация простая. Если в списке ваших умений значится "вихрь", то и "ланцет" должен туда попасть.

Триумф (24). Видя неизбежность вашей победы, враги теряют надежду, и сила их атак падает. Для изучения этого умения необходимо предварительно выучить "боевое знамя". Реальная полезность "боевого знамени", конечно, под большим вопросом, но если вы его прокачали, то и от триумфа не отказывайтесь.

Горн рока (24). Звук вашего боевого горна сулит гибель врагам, пугая их и понижая способность к защите. Если последовали нашему совету и не изучали "боевой горн", то, понятное дело, и мимо этого умения проходите стороной.

Контрудар (24). Дает шанс на контратаку по врагу во время боевой ярости. Так как "боевую ярость" все уважающие себя воины Древнего мира уже прокачали, то и "контрудар" им не повредит. Кроме того, на высоких уровнях этого умения шансы на его проведение весьма неплохие.

Буйство (32). При использовании техники "владения двумя клинками" можно поразить до трех противников одновременно. Самое полезное улучшение навыка "владения двумя клинками". Единственный минус — срабатывает не так часто, как хотелось бы.

Рвение (32). С каждым ударом герой начинает атаковать и двигаться быстрее. Скорость передвижения нас особо не интересует, а вот увеличение скорости атаки заставляет выучить это умение.

Горн предков (32). Зов древней реликвии вызывает на поле брани призраки героев древности с Елисейских полей для еще одной битвы. Единственное призывное существо в навыке "ратное дело". Долго не живет, но существенную помощь при уничтожении супостатов оказать способно.

Искусство защиты

Герои, изучающие искусство защиты, основной упор делают на выживание в боях, из-за чего они не очень-то блещут в сфере наступательных умений. Многие навыки защиты направлены на то, чтобы использовать щит в качестве оружия, а также чтобы отклонять атаки врагов и калечить их в ответ. Тренирующийся в мастерстве Обороны персонаж сможет лучше парировать атаки обычным оружием, более эффективно использовать щиты и броню и быстрее оправляться от повреждений. "Искусство защиты" идеально сочетается с умением "ратное дело". После изучения двух этих умений персонаж становится настоящим непобедимым воином древности.

Искусство защиты (0-32). Увеличивает силу духа и физическое развитие, необходимые для защиты как себя, так и других. Поднимает силу, ловкость и запас здоровья.

Сотрясающий удар (1). Дает шанс ошеломить противника при ударе и увеличивает время действия ошеломления при атаке тупым оружием (дубины, булавы и т.д.). Не сказать, чтобы от оглушения противника было какая-то особая польза. Когда враги нападают большими группами, не успеваешь расправиться с оглушенным противником до того, как он придет в себя. По этой причине вполне можно обойтись и без сотрясающего удара.

Боевой инстинкт(1). Дает ауру, позволяющую вам и ближайшим союзникам быстрее реагировать на вражеские атаки и эффективнее защищаться. Как и в случае с некоторыми похожими заклинаниями, бонусы, которые дает боевой инстинкт, хорошие, но, на наш взгляд, слишком мал радиус действия. Но если вы при битвах обычно находитесь на одном месте, то можете изучить боевой инстинкт, все стальные проходят этот навык стороной.

Разгром (1). Атака щитом. Наносит повреждение и замедляет противника. Разгром хорош в тех случаях, когда враги вас окружили и не дают возможности выбраться. Мощный удар щитом поможет освободиться от навалившихся противников.

Ношение доспехов (1). Снижает требования к доспехам, давая возможность использовать более тяжелую броню, чем позволяют уровень героя и навыки. Этот навык должен быть хотя бы частично прокачан у любого воина. Ведь всегда хочется одеть предмет покруче, но иногда не позволяют его требования к силе. Теперь данная проблема в прошлом.

Адреналин (4). Каждый вражеский удар может вызвать прилив сил, увеличивающий регенерацию жизни. Шанс на регенерацию вначале хоть и не слишком велик, но когда вы прокачаете это умение на парочку пунктов, он очень существенно увеличится. А восстановление жизни во время жаркого боя, как вы сами понимаете, еще никому не мешало.

Сплочение (4). Звук вашего горна помогает союзникам регенерировать выносливость и жизнь, также добавляет единицы защиты. Как всегда, все лучшее достается кому-то другому. У умения крутые бонусы, вроде восстановления парочки сотен единиц жизни или увеличения регенерации хелсов, но распространяются они только на союзников. В общем, а оно нам надо?

Стена (4). В течение короткого времени возрастает навык владения щитом, позволяя с большой скоростью блокировать сразу несколько атак. Как и разгром, стена может пригодиться в тех случаях, когда противники нападают уж совсем неприличной толпой. Правда, при использовании стены герой не сбивает врагов с ног щитом, а просто отражает их удары. Поэтому полезнее изучить разгром, нежели стену.

Удар щитом (4). Техника боя, позволяющая наносить урон противнику не только оружием, но и щитом. Если умение срабатывает, то вы получаете бонусные проценты к атаке. Советуем.

Стойкость (10). Увеличивает частоту использования адреналина. У персонажа увеличивается скорость ударов и кастования заклинаний. Даже герои-воины используют различные магические заклинания и способности, поэтому уменьшение времени их перезарядки очень даже пригодится.

Сосредоточенность (10). Улучшает реакцию у героя и его союзников, увеличивая шанс успешно блокировать вражескую атаку. Сосредоточенность является улучшением боевого инстинкта, польза которого сомнительна. Но если же вы посчитали по-другому и изучили инстинкт, то вложите парочку очков и в сосредоточенность. Лишние проценты к шансу блокировки щитом в напряженном бою иногда могут спасти вашу жизнь.

Наступление (10). Удар по врагу щитом с разбега, который оглушает и наносит дополнительный урон. Наступление, как и подобные ему разгром и стена, пригодится в тех случаях, когда необходимо вырваться из вражеского окружения и, к примеру, поменять оружие или щит. У наступления урон выше, чем у разгрома, так что, если бережете очки, учите наступление, но мы все-таки советуем иметь в списке умений обе эти полезные способности.

Воодушевление (16). Постепенно восстанавливает потерянную союзниками энергию, позволяя им продолжить битву. Воины обычно не используют союзников или каких-то призывных существ, поэтому не сказать, что это нужное умение. Но если вы комбинируете искусство защиты с какой-то из магий, то воодушевление вам очень поможет. Реже придется вызывать элементалей или личей, ведь жить они будут в несколько раз дольше.

Расщепление доспехов (16). Увеличивает эффективность разгрома, позволяя атаковать до трех противников одновременно. После атаки у противников на небольшой промежуток времени уменьшается броня. Улучшение к умению разгром, но, по сути, оно абсолютно бесполезно, ведь уменьшение брони действует очень маленький промежуток времени. И даже то, что расщепление доспехов действует сразу на нескольких врагов, не искупает этот недостаток.

Лишение равновесия (16). Боевое умение, использующее щит, чтобы сбить противника с ног или хотя бы лишить его равновесия. Это пассивное умение, маны оно не использует, поэтому можно изучить его до пункта третьего-четвертого, а дальше забросить.

Защитный рефлекс (24). Увеличивает урон и скорость атаки при использовании умения адреналин. Скорость атаки один из самых важных показателей в Titan Quest, поэтому его увеличение во время действия адреналина поможет быстрее шинковать врагов.

Несгибаемая воля (24). Аура дарует всем союзникам увеличенную защиту и сопротивляемость. Это умение имеет значение лишь для тех, кто использует призывных юнитов, им несгибаемую волю и качать. Остальные не обращают на нее никакого внимания.

Потрясение (24). Увеличивает шокирующий эффект наступления, не позволяя врагам использовать их умения. Вряд ли потрясение вам сильно пригодится по ходу игры, ведь умения противников особой погоды на поле боя не делают. Поэтому пропускаем потрясение мимо.

Ярость (32). Определенный процент нанесенного вам урона отражается на врагов в течение короткого времени после использования ярости. Умение, безусловно, полезное, но для того, чтобы его изучить, придется выучить бесполезные (если вы не используете союзников) воодушевление и сплочение.

Колосс (32). Герой вырастает до гигантских размеров и принимает форму колосса. При этом у вас уменьшается скорость, но существенно увеличиваются урон, сила и поглощение вражеского урона. Одно из самых эффектных и эффективных заклинаний во всей игре. Выучите обязательно.

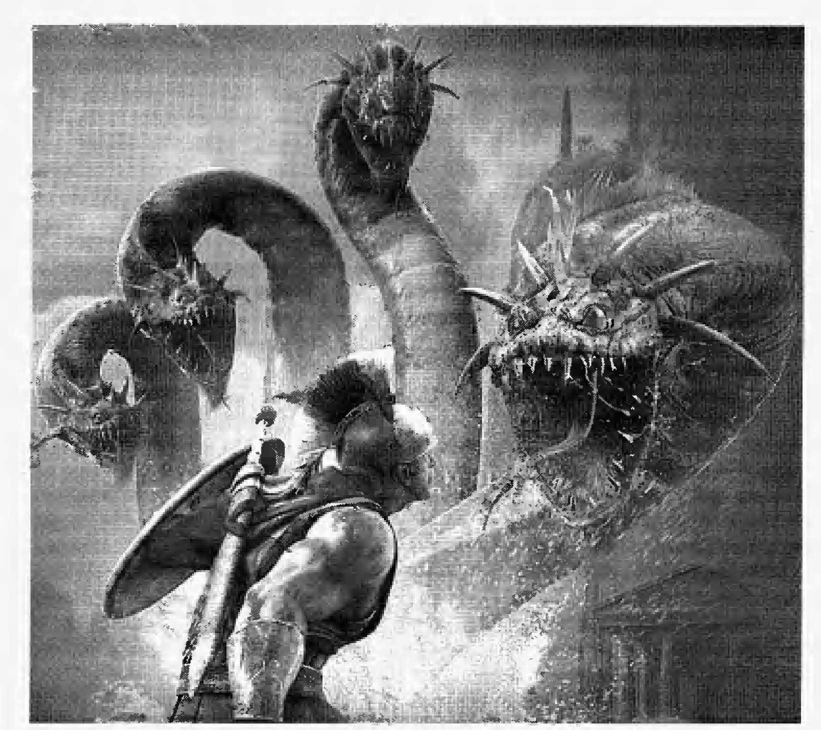
Сокрушение (32). Техника борьбы с использованием щита, при которой вы атакуете сразу нескольких врагов, пробивая их строй. Одно из пассивных умений, шанс на срабатывание поначалу невелик, но затем увеличивается. Не сказать, что без сокрушения вы не проживете, но и вреда оно, конечно же, не принесет. Учить только в случае, когда у вас много очков, которые некуда вложить.

Искусство охоты

Охотник — мастер в использовании луков и копий. Его проникающие всюду стрелы пробьют любую броню и найдут свою цель даже в толпе противников. Однако для успешности своих действий Охотнику нужно постоянно двигаться и соблюдать дистанцию. Поэтому у всех героев, изучающих это умение, должна быть развита ловкость. Искусство охоты появилось задолго до цивилизованных времен для добычи пропитания и для спортивных состязаний. Однако сейчас оно используется для борьбы с приспешниками Титанов, которые опасней любого хищника.

Искусство охоты (0-32). Наделяет героя инстинктами и ловкостью хищника, которые необходимы для овладения искусством охоты.

Ловчая сеть (1). Опутывает ноги врага сетью, которая мешает ему двигаться, но не мешает атаковать, если вы в пределах его досягаемости. Время, на которое сеть останавливает противника, небольшое, но она сама по себе наносит урон и, кроме того, пригодится в тех случаях, когда врагов слишком много и им на по-



мощь спешит еще несколько противников. Ловим последних в сеть и расправляемся с первой группой, а затем принимаемся за вторую. Мы уверены, что такая схема не раз спасет жизнь вашему герою. Так что в обязательном порядке изучите ловчую сеть.

Калечение (1). Сильнейший удар вашего копья наносит противнику огромный проникающий урон и уменьшает максимальный запас его жизни. Полезность и важность этого умения зависит от того, какое оружие вы предпочитаете — лук или копье. Если ваш выбор остановился на последнем, то калечение для вас. Ведь этот мощный удар копьем не только наносит большой урон, но и уменьшает лайфбар противника. А особенно пригодится калечение в битвах с очень сильными противниками.

Знание леса (1). Увеличенное мастерство в обращении с луком и копьем. Увеличивается скорость атаки, а также наступательная способность. А это умение для тех, кто предпочитает луки всякому оружию. Поэтому если и вы относитесь к этой группе, то знание леса качаем обязательно.

Меткость (4). Позволяет пускать вместо обычных огненные стрелы, которые летят быстрее и наносят увеличенный урон. Назначается вместо обычной атаки. Так же как и "знание леса", "меткость" является умением, которое необходимо всем лучникам. Ведь и урон у огненных стрел существенно больше, чем у обычных, да и летят они быстрее.

Искусство охоты (4). Богатый охотничий опыт дает герою преимущество при встрече с животными и зверолюдьми. Увеличивается наступательная способность, при нападении на эти виды врагов им наносится дополнительный урон. Если 15 метров (а именно таков радиус действия у "искусства охоты", потом он, правда, немного увеличится) вам хватает, для того чтобы расправится со всеми противниками, то вы можете прокачать этот навык. Ведь нежить и зверолюди встречаются часто. Если же во время боя вы активно перемещаетесь, то "искусство охоты" и ваш герой не созданы друг для друга.

Лекарственные травы (4). Умение создавать лечебные мази из трав, которые можно найти в путешествиях. Лечит от яда и ускоряет заживление ран. Одно из самых полезных умений в игре. Лечебные заклинания не встречаются больше ни в одном из умений. Поэтому изучаем "лекарственные травы" обязательно.

Колючая сеть (10). Ловчая сеть оснащается колючками, которые наносят противнику кровоточащие раны. Полезное улучшение "ловчей сети", к ее атакам добавится урон от кровотечения в течение небольшого времени. Стоит изучить.

Охотничий зов (10). Увеличивает скорость атак и повреждение, наносимое нечисти и зверям. Заклинание по действию схоже с "искусством охоты" (даже радиусы совпадают). Изучать или нет "охотничий зов", зависит от вашего стиля боя.

Потрошение (10). Позволяет нанести противнику удар, нацеленный в жизненно важные органы. Это вызовет урон от длительного кровотечения. Этот навык для тех, кто в качестве оружия выбрал копье и изучил калечение. Полезное улучшение этого навыка, так как противник получит урон от кровотечения.

Приманка (10). Чучело, привлекающее внимание ближайших монстров. На наш взгляд, бесполезное умение. Приманка не наносит никакого урона, и сильные враги быстро уничтожают ее. Получается бессмысленная трата маны. Кроме того, охоту обычно сочетают с силами леса, а там есть призывные юниты. Будет полезнее научиться вызывать именно их.

Знание противника (16). Стрелковые повреждения возрастают за счет использования слабых мест противника. Пригодится лучникам, чтобы уничтожать сильных врагов на расстоянии. Поэтому стоит вложить парочку очков в знание противника.

Пронзающие стрелы (16). Стрелы бьют навылет, поражая врагов, стоящих за первоначальной целью. Одно из самых полезных умений для лучников. Теперь вы сможете (если сработает умение) поражать врагов, стоящих друг за другом, а ходить так в Titan Quest любят многие враги.

Пронзание (16). При использовании копья либо лука наносятся глубокие раны, приводящие к длительному кровотечению. Подходит и для лучников и для копейщиков, однако шанс на срабатывание этого умения невелик. Но если прокачать пронзание на максимум, то вы получите неплохой шанс на срабатывание и нанесение урона от кровотечения. В общем, если взялись за изучение пронзания, то изучайте его до конца.

Поиск укрытия (16). Вы можете использовать укрытия, избегая лишних повреждений, но при этом не прекращая атаки. Умение дает лишь шанс на уклонение от стрел и некоторых магических заклинаний противника. Но можете поберечь очки, а заодно и ману, ведь если ранят, у нас есть лечение, не так ли?

Использование слабостей (24). Герой внимательно следит за противниками и наносит удар в самый неожиданный для них момент. Доступно для изучивших охотничий зов. В процентах увеличивает урон и урон от кровотечения — полезные бонусы, ничего не скажешь. Поэтому можете смело качать использование слабостей.

Горячий след (24). Дает охотникам выносливость для неотступного преследования добычи, так что даже самый густой кустарник не может замедлить погоню. Доступно только учившим "охотничий зов", но польза от "горячего следа" не слишком большая. Спринтеры-враги в Titan Quest встречаются нечасто.

Подрыв (24). Приманка оснащается взрывчаткой, которая взрывается, когда приманку уничтожают. Для взрыва необходим полный запас энергии. Так как приманка, по сути, бесполезна, такое же бесполезное будет и ее улучшение.

Выманивание (32). Заставляет врагов выйти из укрытия, что делает их более уязвимыми. Уменьшает у врагов оборонительную способность и сопротивление силам природы. При использовании "выманивания" вы сможете отправлять врагов в мир иной быстрее, чем обычно.

Осколочные стрелы (32). Наконечник стрелы становится разрывным, при контакте разлетающимся во всех направлениях на множество осколков. Ваши стрелы мало того, что смогут пробивать по несколько противников сразу (после изучения пронзающих стрел), так теперь будут поражать осколками всех, кто окружает первоначальную цель. Учим обязательно.

Град ударов (32). Если умение сработает, то вы сможете использовать копье или лук для нанесения трех ударов подряд, вместо одного. Шанс на срабатывание довольно небольшой, но если имеется парочка лишних очков, стоит их вложить в град ударов. Ведь суммарный урон от трех выстрелов или ударов зачастую сразу же убивает противника.

Теневое ремесло

Герои, изучившие теневое ремесло, непревзойденные мастера в искусстве расправляться с одинокими врагами. После их атак противникам достаются отравленные и кровоточащие раны. Для персонажей, изучивших это ремесло, лучше всего подходит тактика hit-and-run, вследствие чего им приходится быть максимально сосредоточенными и внимательными при столкновениях с большими группами врагов. Искусство обмана по праву является вотчиной убийц и воров, ведь в борьбе за выживание цель оправдывает средства. Боевой стиль вора сосредотачивается на быстрых атаках, которые являются смертельными для большинства противников. Свои смертоносные способности воры усиливают за счет изучения различных ядов и познаний в человеческой анатомии. Кроме того, они могут ставить различные ловушки и заманивать туда врагов.

Теневое ремесло (0-32). Дает необходимую физическую подготовку и секретные знания, для того чтобы стать удачливым вором. Увеличивает интеллект, ловкость и здоровье.

Просчитанный удар (1). Вместо одного удара вы получаете возможность нанести несколько за то же время. Заменяет базовую атаку. Это умение активируется после нескольких ударов и дает процентное увеличение урона и добавляет к атакам проникающий урон. "Просчитанный удар" позволяет вашему герою уже на первых левелах наносить противнику серьезный урон (в среднем около 30-50 единиц урона). Так стоит ли еще говорить о необходимости изучить это умение?..

Заточка лезвий (1). Дает увеличенное повреждение клинкам мечей или копий у вас и у ваших соратников. Увеличивает проникающий урон от атак. Умение действует в радиусе около 20 метров (на высоких уровнях), и если этого пространства для боя вам достаточно, то смело качайте "заточку лезвий". Однако, учитывая то, что стандартная тактика для воров hit-and-run, это умение, скорее всего, останется невостребованным.

Отравленное оружие (1). Добавляет урон ядом к атаке. На наш взгляд, отравленное оружие требует слишком много маны для использования. Например, даже на первом уровне, а ведь чем выше уровень, тем больше маны необходимо, отравленное оружие дает 18 единиц урона от яда в течение 3 секунд и требует 50 единиц маны. Слишком невыгодное получается соотношение нанесенный урон/затраченная мана, чтобы рекомендовать это умение к изучению.

Метание ножей (4). Герой бросает нож во врага, вызывая у него кровотечение, которое некоторое время наносит ему урон. А вот у "метания ножей" соотношение, которое упоминалось выше, близко к идеальному. Ведь противник получает проникающий урон и урон от кровотечения и, кроме этого, есть 100% шанс пробить врага навылет и нанести урон противнику, стоящему за ним. Рекомендуем к изучению.

Обезвреживание ловушек (4). Дает возможность обезвреживать ловушки, расставленные врагами. Персонаж при этом не получает никакого урона. В принципе, ловушки по ходу игры встречаются периодически. Но обезвреживание ловушек даже первого уровня на четверть увеличивает урон различным механизмам и на 10% снижает урон от них. Так что вполне возможно прокачать умение до второго левела и эффективно уничтожать механизмы.

Сонная одурь (4). Позволяет отравленному оружию замедлять оппонентов. Действует при активированном "отравленном оружии". Нельзя сказать, что "сонная одурь" сильно увеличивает эффект от "отравленного оружия", и поэтому смело пропускаем ее, так же как и "отравленное оружие".

Пороховая вспышка (4). Вспышка пороха ослепляет и дезориентирует врагов. Это мешает им точно наносить удары. Дает существенный шанс на то, что враги не смогут эффективно вас атаковать в течение нескольких секунд. Может пригодиться в тех ситуациях, когда противники берут над вами верх.

Удачный удар (10). Дает шанс попасть в щель во вражеской броне, причинив гораздо больший урон. Действует при использовании "просчитанного удара". "Просчитанный удар" — одно из самых эффективных умений во всем теневом ремесле, и учат его все. Поэтому "удачный удар", являясь улучшением просчитанного удара, тоже должен быть изучен в обязательном порядке, ведь если он срабатывает, урон увеличивается более чем в 1.5 раза, кроме этого к атаке добавляется проникающий урон.

Открытая рана (10). Дает шанс нанести кровоточащую рану, наносящую урон еще некоторое время после атаки. Возможно при использовании меча, копья, лука и топора. Урон от открытой раны не слишком большой, поэтому эффективнее вложить очки умений в тот же "удачный удар". В итоге урон от "удачного удара" будет выше.

Установить ловушку (10). Создает ловушку-самострел, стреляющую по ближайшим к ней противникам. Мы считаем, что ловушка из-за ее смехотворного радиуса действия (несколько метров) абсолютно неэффективное заклинание. Кроме того, у нее слишком маленький запас жизни и наносимый урон. Последующие улучшения этого не исправляют.

Газовая граната (10). Герой бросает бомбу, пускающую ядовитое облако. Этот ядовитый газ вызывает у врагов замешательство, панику и ослабление защиты от дистанционных атак. Граната идеально подходит для того, чтобы кинуть ее в группу врагов, где она всем нанесет урон от яда, а так как группами враги передвигаются часто, граната будет очень кстати. Советуем прокачать.

Смертельный удар (16). Наносится удар с сильно увеличенными повреждениями, по сравнению с обычной атакой. Расход маны, конечно же, большой, но цель оправдывает средства. При действии "смертельного удара" урон и проникающий урон увеличиваются более чем в 2 раза. Поэтому "смертельный удар" идеально подойдет для расправы с сильными врагами.

Быстрая сборка (16). Уменьшает время на подготовку к постановке новой ловушки. Как уже было сказано выше, ни одно из улучшений ловушки серьезно не увеличит ее силу, а значит и пользу.

Очищенный яд(16). Увеличивает силу и продолжительность действия яда. Улучшение для "отравленного оружия", однако оно особого эффекта не дает, и понятное дело, если вы не изучали это умение, не удостаивается вашего внимания.

Знание анатомии (24). "Знание анатомии" повышает шанс нанести удар в уязвимую часть тела, тем самым вызвав кровотечение. Также увеличивается и урон от кровотечения. Обязательно хотя бы на несколько пунктов изучите данное умение, ведь оно позволит вам наносить удары в уязвимые части противника, и больше чем на половину увеличит урон от кровотечения.

Корень мандрагоры (24). Дает шанс при удачной атаке ядом привести противника в замешательство. Все те, кто не учил "отравленное оружие", могут смело игнорировать и "корень мандрагоры".

Шрапнель (24). Добавляет в газовую гранату шрапнель. Мы уже определили полезность гранаты, а шрапнель увеличит эту самую полезность раза в 1.5-2. Ведь враги получат еще больше урона, да и количество целей, поражаемых гранатой, увеличится. Необходимо обязательно изучить это полезное улучшение.

Смертельная рана (32). Добавляет к любой атаке урон ядом и наносит кровоточащие раны. Оглушает врага. "Смертельный удар", после изучения "смертельной раны", станет наносить урон от яда и кровотечения, а также будет оглушать. Поэтому, безусловно, учим "смертельную рану".

Шквал ножей (32). Позволяет метать сразу несколько ножей. Увеличенный проникающий урон. "Метание ножей" полезный навык, а благодаря увеличенному урону и количеству снарядов польза его возрастет еще больше.

Улучшенный спусковой механизм (32). Модифицированная стреляющая ловушка. Увеличено количество выпускаемых стрел. Это умение, как и быстрая польза, особого эффекта к ловушке не добавит. Значит можно смело пропускать "улучшенный спусковой механизм".

Продолжение следует

Илья Янович
Антон Костюкевич

ЧТИВО

Чаша весов

Окончание. Начало в ВР № 12-2006.

3.

Близился вечер, и раскаленный диск Солнца медленно и неторопливо катился к линии горизонта. Я вздохнул и с сожалением отодвинул рукопись на край стола.

Поднявшись, я окинул взглядом свою небольшую, но уютную комнату, утопающую в вечернем полумраке. Широкое окно выходит во двор Обители, перед окном письменный стол, освещаемый стоящей на нем в железном блюдце свечой. Дрожащее пламя бросает блики на полки огромных книжных шкафов, занимающих обе боковые стены комнаты. Эти книги — пожалуй, самое ценное, что у меня есть, в них накоплены знания древних народов, многие из которых уже давно стерты с лица земли. Некоторые рукописи вызвали бы живой интерес у Епископа и его приближения, так как были официально запрещены Храмом, но мне на это было наплевать. Для меня они были действительно ценными.

Я вновь перевел взгляд на стол, быстро пробежав глазами по только что написанным строкам. Из дневного разговора с Евой я узнал огромное количество сведений, просто не помещающихся в голове. Появилась необходимость все записать.

Да, давненько я не вел дневник. Забросил это занятие, наверное, лет пять назад. Да и зачем записывать что-то, если ничего существенного в жизни не происходит?

Конечно, мне могут возразить: ночные дежурства, облавы на оборотней в лесу, охота на горных троллей прошлым летом — это ли не мечта искателя приключений? Только вот азарт и упоение работой проходит после двух-трех лет, постепенно приходит пресыщение и жуткая усталость.

Поразительно, как годы и опыт умеют притуплять эмоции! Восторг и боевой азарт заменяют холодная выдержка и расчетливость. А вместе с ними приходит страх. Но это уже не тот страх, который поджидает неопытного новичка. Тот напоминает огонь, дикое пламя, заставляющее кровь быстрее бежать по венам и бросающее навстречу подвигам. Если ты не сгорел в этом огне, если сумел приручить его — ты стал сильнее, ты победил свой страх. Но та боязнь, которая приходит после — это уже нечто другое. Это не огонь, сжигающий тебя. Этот страх напоминает, скорее, холодную воду, которая постепенно заполняет твое тело, лишает тебя уверенности, точит твой разум. Этот страх приходит, когда видишь трупы своих товарищей, тех, с которыми ты начинал свой путь. Когда понимаешь, насколько тонка нить, на которой держится твоя жизнь, насколько хрупок сосуд, в котором хранятся твои силы.

Этот страх нельзя победить. Ты можешь сдерживать его за маской храбрости и безразличия к смерти. Только вот ложь это все. Страх не исчезнет, он просто спрячется в глубине тебя, словно зверь, затаившийся в засаде. Настает момент, и он вылезет наружу. Возможно, тогда, когда ты будешь смотреть в раскрытую пасть чудовища, бросающегося на тебя... или тогда, когда ты увидишь страшный сон, отголосок детских кошмаров.

Впрочем, если ты не боишься смерти, значит, жизнь уже не имеет для тебя цены. А это хуже всего.

4.

— Зачем ты это сделала? Я же тебя предупреждал!

Она пожала плечами.

— Но ведь ничего не случилось.

— Ничего не случилось? Ты убила человека! Второго за две ночи!

— Я была голодна. Мне нужна кровь, чтобы жить. Разве не понятно?

Она смотрела на меня таким чистым и невинным взглядом, что я готов был усомниться в полученных утром сведениях. Но она даже не отрицала того, что натворила ночью.

— Плохая отговорка, — сказал я. — Тебе не обязательна человеческая кровь. В лесу мало животных?

Ева фыркнула, смерив меня насмешливым взглядом.

— Ты ведь ничего не понимаешь в этом, — сказала она. — И я не смогу этого объяснить. Нужно быть одним из нас, чувствовать то, что чувствуем мы. Тогда, возможно, и ты поймешь.

— Нет, я никогда этого не пойму, — твердо произнес я. — Убивать невинных людей — это зло, которое не может быть оправдано.

— Хорошо, тогда расскажи, в чем моя вина. В том, что я тоже хочу жить? У меня разве нет права на существование?

Я вздрогнул. Не хотелось затрагивать эту тему...

— Ты хочешь жить? Но ты же уже мертва. Ты погибла, когда тебя укусили, выпили твою кровь.

Я ожидал, что она разозлится, обидится. Внутренне приготовился даже к атаке. Но она просто подняла голову вверх, демонстрируя идеально гладкую шею.

Мда... вот оно что. Не ожидал я такого.

— Ты... ты из Истинных.

— Да, — в ее голосе не чувствовалось гордости, скорее наоборот, — я была рождена такой. У меня не было выбора, понимаешь? Это судьба, это жизнь, которую нужно принимать такой, какая она есть. Разве я виновата в том, что не погибла в детстве, что сумела набраться сил и опыта до того, как уничтожили моих родителей? Скажи, в чем моя вина?

Я молчал.

— Вы, люди, создали этот ваш Храм. Конечно, служба Добру и Свету, что может быть лучше! Но только пойми, прокладывая дорогу Свету, вы не замечаете того, что остается в тени. Вы уничтожаете всех, кто не похож на вас — вампиры, оборотни, тролли, орки. Они виноваты в том, что родились иными? Они не имеют право на жизнь? Вы построили ваш Храм на трупах, на ненависти и жестокости. Все ваши идеалы, законы — это всего лишь маска, которой удобно прикрываться, совершая преступления.

Сложно слушать такие вещи о деле, которому ты отдал всю свою жизнь. В душу заползает странное ощущение пустоты и немой боли.

— Ты не права, — я с трудом нашел в себе силы возразить. — Мы убиваем тех, кто приносит людям зло. Нельзя оставлять такое безнаказанным.

Ева рассмеялась.

— А задумывался ли ты, сколько зла вы творите сами себе? Да в ваших бесконечных войнах гибнет в сотни раз больше людей, чем от рук вампиров или оборотней. Вы убиваете друг друга на поле битвы за никому не нужные ценности, убиваете в таверне за пролитую кружку пива. Ваше общество построено на жестокости, вы не умеете ценить жизнь — ни свою, ни окружающих. Знаешь, яркий свет слепит глаза. Так вот и вы, под властью своего Света — слепцы, которые замечают зло, сотворенное чужими, и не видят кровь на своих руках...

Мне нечего было возразить. Я не был готов к такому разговору, он не доставлял мне удовольствия.

— Ева, сколько тебе лет?

Настала ее пора удивляться неожиданным вопросам.

— Двадцать пять... а что?

Надо же... всего на два года младше меня.

— Понимаешь... ты очень молодо выглядишь. Я бы дал тебе семнадцать-восемнадцать...

— Ничего удивительного, — улыбнулась она. — Вампиры живут дольше людей.

— Я слышал об этом. Но вы ведь смертны? Я имею в виду естественную смерть.

— Разумеется, как же иначе. Не умирает лишь тот, кто не живет. Только вот редко кто из нас доживает до старости.

Я заметил, как помрачнело ее лицо.

— Твои родители... их убили, да?

— Да. Они были вампирами, и их убили служители Храма пятнадцать лет назад.

— Извини.

— Да нет, все нормально, — она вздохнула. — Я не держу обиды на вас, вы ведь всего лишь выполняете свой долг, защищаете свой Свет. Только почему-то не понимаете, или отказываетесь понять одну очень важную вещь. Свет и Тьма, Добро и Зло — это две стороны одной монеты, две половинки единого целого, связанные настолько прочно, что найти четкую грань между ними просто невозможно.

Странные слова. Противоречащие всем правилам и законам Храма, обращающие в ложь те незыблемые истины, в которые я безоговорочно верил...

Верил еще два дня назад.

5.

Когда я закончил записывать события минувшего дня и закрыл дневник, было уже за полночь. Болели глаза, уставшие от неверного света свечи, болела голова, наполненная тяжелыми мыслями. Я чувствовал себя неожиданно потерянным, словно ребенок, внезапно оказавшийся один в огромном незнакомом городе. О, Свет, как все просто было пару дней назад: тебе известна твоя цель, тебе известен смысл и открыта истина. Что же произошло сейчас? Мир не стал с ног на голову, мир не изменился. Изменилось что-то во мне самом, изменилось настолько, что я не узнаю себя в своих воспоминаниях, не могу оправдать или хотя бы объяснить свои поступки. Так, наверное, чувствует себя слепой, который внезапно обрел зрение. Смотрит на мир и вдруг замечает, что те образы, которые рисовало ему воображение, далеко не соответствуют действительности. Он видит, что не все люди стройны и прекрасны, что город — это не только веселый шум толпы и запахи еды и пряностей, но еще и грязь подворотен, ругань пьяных, кровь и нечистоты.

Только вот любая правда лучше красивой лжи. Поэтому он по-прежнему рад, что видит мир СВОИМИ глазами.

Яркий свет ослепляет... Что ж, настала пора прозреть.

6.

Третий день подряд я подходил к лесному дому. Забавно, сейчас кроме привычного тепла амулета, я не чувствовал признаков сближения. Ни тревоги, ни беспокойства. Все-таки серьезно я изменился за эти короткие дни.

Она уже не спала, и по ее виду я с надеждой подумал, что, возможно, она ждала меня. Во всяком случае, она точно рада была меня видеть.

— Здравствуй, Роман.

— Привет, Ева.

Мы сидели и разговаривали, когда это случилось.

Еще до контакта я почувствовал чье-то присутствие. Затем до боли знакомый голос ворвался в мое сознание.

— Роман, принимай гостей.

Ева заметила, как побледнело мое лицо.

— Что случилось?!

Через секунду поняла и она. Дверь распахнулась, и на пороге возник Аллен.

— Здравствуйте, дорогие. Разрешите к вам?

Я содрогнулся при виде его широко ухмыляющейся физиономии. Его появление повергло меня в шок, несколько секунд я ничего не соображал от ужаса. Затем, опомнившись, я закричал:

— Ева, беги! Беги отсюда!

Потом я взглянул на нее и понял, что она никуда не побежит.

Нет, Аллен еще не использовал магию, он просто стоял, прислонившись к дверному косяку, и довольно улыбался. А Ева замерла на месте, не двигаясь, неотрывно глядя мне в глаза. Я встретился с ней взглядом и почувствовал, как холодеет у меня внутри.

— Как ты мог? — услышал я безжизненный ее голос. — Как ты мог со мной так поступить?

— Ева, нет, я тут не причем... Я... я не знал.

Как трудно говорить, когда ледяные тиски сжимают твою грудь.

— Я верила тебе... я думала ты другой, не такой как все.

В глазах у нее стояли слезы.

Смех Аллена за моей спиной вывел меня из оцепенения.

— Очень жаль прерывать такую трогательную сцену, — сказал маг. — Но время не ждет.

Внешне это было похоже на заурядный файербол — этакий маленький огненный шарик, только почему-то странного синего цвета. Сорвавшись с раскрытой ладони Аллена, он стрелой пересек комнату и вонзился в тело Евы. Я не увидел ни крови, ни следа от раны. Ее тело внезапно дрогнуло, как от удара, затем она безвольно рухнула на пол, словно кукла, лишенная поддерживающих нитей.

Мне показалось, что земля зашаталась у меня под ногами, взгляд внезапно затянула красная пелена.

— Что ты сделал?! Ты убил ее!

Аллен брезгливо посмотрел на меня как на мерзкое, но не опасное насекомое.

— Успокойся. Я ее не убивал, просто отключил на некоторое время ее сознание. Эта сволочь охотилась в городе три ночи подряд. Смерть вот так просто — слишком легкая участь для нее. Нет, ее ждет действительно справедливая расплата за содеянное — казнь на площади. Пусть само Солнце приведет в исполнение приговор. Эта тварь получит по заслугам!

Фанатик. Безумный фанатик, уверенный в правоте своих действий.

— Кстати, — все тем же довольным голосом продолжал Аллен, — я хотел бы поблагодарить тебя за помощь. Если бы не ты, я никогда не вышел бы на этот дом. Теперь меня ждет личная благодарность Епископа. Правда ведь, ты рад за своего верного друга?

Ярость захлестнула меня, на миг лишила рассудка. Я уже плел нить заклинания, готовясь обрушить всю свою магическую мощь против Аллена, когда внезапно понял, что вряд ли маг явился бы сюда один. К сожалению, мысль пришла слишком поздно.

Сильный удар по затылку, и краски мира померкли перед моими глазами.

7.

Первое, что я почувствовал, очнувшись — это холод. Я лежал на каменном полу, прижавшись к нему лбом. Дико болела голова, меня трясло как в лихорадке. С трудом оторвавшись от пола, я постарался принять вертикальное положение. После нескольких неудачных попыток я все же сел, прислонившись спиной к стене. Рукой коснувшись затылка, я ощутил под пальцами слипшиеся от крови волосы. Да, здорово же меня огрели...

Память услужливо напомнила мне произошедшие события, и, несмотря на холод, меня вдруг прошиб пот. Ева! Он... они схватили ее. Где она теперь, что с ней? Если она жива, нужно ее спасать!

Позабыв о боли, я вскочил на ноги, и тут же мой пыл угас. Я был в камере, словно пойманный преступник. Хотя, в принципе, по понятиям Храма я хуже, чем простой бандит или даже убийца. Я предатель Света, изменник, вошедший в связь с вампиром.

Интересно, каким будет мой приговор? Впрочем, очень мало шансов, что меня оставят в живых. Храм не прощает измены.

Только теперь до меня дошел весь ужас произошедшего. Ева поймана и приговорена к сожжению, а я не в силах даже попытаться ей помочь. Я вынужден сидеть и ждать своей участи в каменной темнице с единственным крошечным окошком под потолком и массивной железной дверью.

Кстати, сквозь окошко льется яркий солнечный свет, значит сейчас день. Вряд ли я провалялся без сознания целые сутки, скорее всего меня кинули сюда всего пару часов назад.

Внезапная мысль пронзила меня, одарив мгновением надежды. Дверь, конечно, заперта, но я все-таки маг, боевой маг четвертого ранга! Неужели моей силы не хватит, чтобы открыть какую-то дверь? Да я ее в щепки разнесу!

Увы, темница, похоже, была специально приготовлена для магов-изменников. Мне хватило лишь слегка коснуться холодного железа двери, чтобы осознать свое бессилие. На двери висели охранные заклятья, сотворенные, небось, самим Епископом.

Все. Конец. Выхода нет и неоткуда ждать спасения. Я сел, уронив голову на грудь. Отчаяние и боль терзали меня, безысходность ситуации доводила до безумия.

Свет, если ты слышишь меня!.. Я проклинаю тебя, Свет!

Шаги раздались за дверью неожиданно, заставив меня вздрогнуть. Ко мне идут мои палачи? Нет, этого я не перенесу! Смотреть в глаза своим бывшим друзьям, видеть их огорченные лица... Они будут сочувствовать мне, жалеть меня. Но никто из них и пальцем не пошевелит, чтобы спасти мою жизнь.

Шаги остановились напротив моей двери. Я стиснул зубы, призывая себя к решительности. Пусть у меня нет сил выбраться отсюда, но я всегда могу своей же магией лишить себя жизни. Я не доставлю вам радости видеть мои страдания!

— Роман! Ты здесь, Роман?

Дик. Я сразу узнал его голос.

— Да, Дик, это я.

— Роман, у меня есть ключи от твоей камеры. Я могу выпустить тебя.

Я едва не потерял сознание от нахлынувшей радости. Вот он, мой шанс!

— Чего же ты ждешь, парень?! — закричал я. — Открывай дверь!

Пауза. Я всеми чувствами ощущал колебания в душе Дика.

— Роман... Ты ведь не предатель, правда? Это все ложь, что говорил мне Аллен? — его голос дрожал.

— Ложь, Дик, — почему-то я чувствовал себя мерзавцем, говоря эти слова. — Я не виноват.

— Я знаю, Роман, я верю тебе.

Мне послышалось огромное облегчение в словах Дика. Странно, неужели ему так важно было мое признание в невиновности? Неужели он так наивен, что полностью доверяет моим словам?

Но я не лгу тебе, Дик. Я действительно не виновен. Разве можно винить человека за то, что он не такой как все? За то, что он поменял свою точку зрения? За то, что он сделал свой выбор...

Я думал об этом, слушая, как со скрежетом поворачивается в замке ключ. Наконец, дверь распахнулась, в глаза мне ударил непривычно яркий свет горящих в коридоре факелов. Я выскочил из камеры и обнял смущенно потупившегося Дика.

— Спасибо, — искренне прошептал я.

Только теперь я понял, каких трудов стоило ему совершить этот поступок. Лицо его было бледным от волнения, песочного цвета волосы потемнели и слиплись от пота. Складывалось такое впечатление, что Дик только что поучаствовал в смертельной схватке, таким усталым и вымотанным он казался.

Впрочем, может так оно и было?

— Дик, как ты достал ключи? — спросил я.

Он картинно небрежно махнул рукой.

— Два охранника в коридоре. Я оглушил их и связал.

Я схватил его за плечи, заставив посмотреть мне в глаза.

— Ты понимаешь, на что пошел? Ты теперь такой же преступник, как и я. За мое спасение тебе грозит смерть.

Он казался удивленным и сказал с некоторой обидой:

— Ты не преступник. Ты не совершил ничего плохого, наоборот. Никто еще до тебя не входил в контакт с вампирами. Сведения, которые ты получил, не имеют цены!

Бедный наивный юноша, не понимающий, как на самом деле все непросто.

— Дик, посмотри правде в глаза. Мне никто не поверит, я был пойман за разговором с вампиром, что карается как измена Храму. Я ничего не смогу доказать.

— Неправда, — горячо воскликнул он, — есть доказательство! Твой дневник! Там ведь записано столько данных о вампирах! Когда Епископ узнает об этом, он поймет цель твоих действий. Ты будешь оправдан!

— Откуда ты знаешь о дневнике, Дик? — медленно спросил я.

— Я встретил Аллена полчаса назад, — поспешно, словно оправдываясь, сказал Дик. — Он провел обыск в твоей комнате, нашел дневник. Рассказал мне, что ты заключен под стражу. Я сразу все понял и поспешил к тебе.

Вновь порыв злости обжег мою душу.

— Будь проклят этот Аллен! Где он сейчас?

— Охраняет вампиршу. Ее держат на нижнем уровне, еще глубже.

Ева! Мое сердце застучало быстро и резко. Я знал, что мне надо делать.

— Она будет казнена завтра утром. Сейчас уже не успеть, через час заход Солнца, — продолжал Дик, не замечая моей реакции.

Я уже не слушал, сорвавшись с места. Дик кинулся за мной.

— Роман, ты куда?

— К Еве, — бросил я через плечо. Затем резко остановился и поспешил добавить:

— Эээ... к Аллену. Забрать свой дневник.

— Ты уверен, что так нужно поступать? Может лучше сразу к Епископу?

В его словах был бы смысл, будь обстоятельства несколько иными. Я действительно мог добиться прощения у Епископа, сославшись на добытые сведения. Я был бы спасен и оправдан. Вот только Еву на моих глазах завтра сожгло бы Солнце.

— Нельзя терять времени, Дик, — сказал я, стараясь, чтобы мои слова звучали достаточно убедительно. — Аллен мечтает о награде за поимку изменника. Он вполне может уничтожить дневник, и тогда я не смогу ничего доказать.

Похоже, его убедили мои доводы. После секундного колебания он сказал:

— Ты прав. Я пойду с тобой.

Меня тронула его преданность.

— Я не заставляю тебя, Дик, ты сам волен решать, как поступить.

— Я иду с тобой, — твердо повторил он. — Справедливость должна восторжествовать!

Какие слова, малыш, какие слова... Громкие и пустые, как эхо в темных коридорах моей темницы...

8.

На нижний этаж мы спустились, так никого и не встретив. Здесь вообще практически не бывает народу, лишь иногда редкие охранники сторожат еще более редких пленников. Не в правилах это Храма, брать пленных.

Спустившись по лестнице, мы услышали голоса.

— Там еще Цани, — объяснил Дик, поймав мой вопросительный взгляд. — Это он тебя по голове огрел.

Я сдержанно кивнул. Цани. Узкоглазый убийца, или, как правильно говорить, ассасин Света. Он перешел к нам совсем недавно из Восточной Обители.

— Я возьму его на себя, — воинственно сказал Дик, доставая узкий мерцающий во тьме меч.

— Спасибо, друг.

Через секунду мы ворвались в комнату охраны. Аллен сидел за столом, увлеченно читая мой дневник. По его лицу блуждала злорадная улыбка. Цани развалился на стуле напротив, закинув на стол ноги, и задумчиво ковырялся в зубах.

Я увидел, как раскрылись от изумления глаза у обоих, и вспомнил свое состояние, когда в доме Евы неожиданно возник Аллен. Пора платить по заслугам.

Время разговоров прошло. Никаких гневных выкриков, никаких вопросов и угроз. Вскочив со стула с завидной для своей комплекции скоростью Аллен отпрыгнул к противоположной от меня стене и рявкнул слова заклятья. Цани наоборот выхватил меч и бросился на меня. На пути его возник Дик, их мечи скрестились. Через мгновенье я потерял их из виду, заклинание мага пятого уровня обрушилось на меня.

Перст Ангела. Смертоносный поток чистого, перворожденного света, бьющий из раскрытых ладоней Аллена. Маг вложил в него огромную силу, сплошная колонна света, извиваясь в воздухе, врезалась в меня.

Но я уже был готов.

Зеркало. Что может быть проще и эффективнее против сильных, но простых по структуре заклинаний? Зачем строить многоуровневую защиту, разрушать нити чужой магии? Зачем, если можно просто отразить удар?

Внешне это выглядело как резкое уплотнение воздуха передо мной. Прозрачная поверхность Зеркала успела словить несколько отблесков горящих факелов, прежде чем принять на себя мощь магии Аллена.

В идеале заклинание зеркала должно, отражая чужой удар, направлять его против создателя. Но мне, конечно, не удалось сохранить вертикальное положение зеркала. Оно дрогнуло, искажаясь, и отразившийся поток света врезался в потолок. Раздался грохот, комнату затянуло клубами пыли и дыма. Меня отшвырнуло к стене, кровь хлынула к вискам, на несколько секунд потемнело в глазах. Все еще слабо соображая, я уже начал атаку.

Огненные стрелы. Скорость и количество. Ты привык убивать своей магией, Аллен? Посмотрим, не разучился ли ты защищаться.

Десятки горящих кровавым пламенем стрел срывалось с кончиков моих пальцев, устремляясь к жертве. Я видел сквозь клубы дыма ярко-красные вспышки, когда стрелы разбивались о защиту мага. Сколько куполов ты успел поставить, Аллен? Сколько времени ты способен удерживать их, истратившись на Перст Ангела?

Ощущение было такое, словно меня выворачивало изнутри. Тело дрожало, голова раскалывалась, отдавая последние капли Силы. Я чувствовал, что теряю сознание, когда резкий крик нарушил тишину магической битвы. Я опустил вскинутую вперед руку. Больше не надо стрел.

Аллен кричал, катаясь по полу и пытаясь сбить с себя пламя. Невольно в моей памяти возник образ Евы, пытающейся сбросить Оковы Света. Похожая ситуация. Но помогать ему я не стану.

До меня донесся звон оружия, я увидел танцующие в смертельной схватке фигуры Дика и Цани. Я ничем не мог помочь другу, у меня совершенно не осталось магической силы.

К тому же у меня было более важное дело.

Небольшая дверь вела из комнаты охраны в узкий коридор. Там я увидел три железные двери. Ключи, холодно поблескивая, висели на стене. Схватив их, я открыл первую дверь и замер. На полу сидела Ева.

Мы встретились с ней взглядами, и по моему телу пробежала дрожь. Совершенно пустые глаза, без эмоций и выражений. Ни страха, ни злости, ничего.

— Ева, — тихо прошептал я, — я пришел спасти тебя.

Она опустила голову.

— Ева! — настойчивее сказал я. — Бежим отсюда! У нас мало времени.

— Я не верю тебе. Убей меня, но не надо больше лгать.

— Ева!! — отчаянно закричал я. — Пойми ты, я не виноват. За мной проследили, я этого не знал. Сейчас в соседней комнате горит труп поймавшего тебя мага. Я убил его. И убью любого, кто станет у нас на пути, потому что... я люблю тебя.

Она встала, не спуская с меня глаз. Я подошел и поцеловал ее, прижав к себе. Она заплакала, вцепившись в меня руками.

— Бежим, — тихо сказал я.

Когда мы вновь оказались в комнате охраны, от Аллена действительно остался лишь обгоревший труп. Рядом лежал Цани, из его груди тонкой струйкой бежала кровь. Дик куда-то пропал. У меня не было времени размышлять, где он может быть. Подняв с пола меч Цани и свой дневник, я схватил Еву за руку, и мы бросились бежать.

9.

Когда мы выбрались из Обители, на город уже спустилась ночь. Мы убегали по тайным туннелям и проходам, прятались от погони в пустых комнатах, крались темными коридорами. Паника и страх, царившие в Обители, помогли нам. Мы были свободны.

Ночь уже заканчивалась, когда мы достигли спрятанного в лесу дома. Ноги у меня подкашивались от усталости, жутко болела голова. Но я забыл про боль, когда посмотрел на дом.

У двери стоял Дик.

— Ты обманул меня, Роман, — грустно сказал он. — Ты не собирался просить оправдания у Епископа.

— Извини, Дик, — вздохнул я. — Мне не в чем было оправдываться. Я поступил так, как считаю нужным.

— Я старался помочь тебе, Роман, — все тем же безжизненным голосом продолжал Дик. — Я убил человека...

Я посмотрел на Еву. Она стояла, тяжело дыша и не спуская глаз с линии горизонта. Там уже горел багровым цветом зарождающийся рассвет.

— Прости, Дик. Я говорил тебе, что не требую от тебя помощи. Ты убил человека, но ты спас мою жизнь... ты спас ее жизнь.

— Почему, Роман, — жалобно простонал он. — Почему ты так поступил? Ради чего все это?

— Дик, я тебе все объясню. Дай мне время.

— Нет, Роман, — он покачал головой. — У меня нет времени. У меня теперь ничего нет. Я изменил Храму. Я предатель.

— Ничего это не значит! Ты просто сделал свой выбор, — возразил я. — Жизнь продолжается!

— Нет. Все кончено. Прости, Роман, я никогда тебя не пойму. Прощай.

Он ударил себя мечом. Пронзил свое тело, глядя на меня. В его больших голубых глазах не было злости. Просто обида, какая-то непонятная детская обида и разочарование.

Подавив крик, который рвался из души, я кинулся к Дику. Я успел подхватить его падающее тело, он умирал у меня на руках. Дик, что же ты наделал? Бедный мальчик, запутавшийся в самом себе.

— Иди в дом, — устало сказал я Еве. — Я должен похоронить его.

— В доме оставаться опасно, — возразила она. — Здесь нас прежде всего будут искать.

— Нет. Об этом доме знали только три человека. Аллен и Цани следили за мной и вышли на этот дом. Они уже мертвы. Дик читал о нем в моем дневнике. Он тоже... Мы сможем переждать здесь день. Завтра ночью двинемся дальше.

— Хорошо, — она поднялась по ступенькам. — Я жду тебя.

10.

Когда я проснулся, уже наступил вечер. Выбравшись из постели, я посмотрел на безмятежную во сне Еву. Потом вышел из дома.

Сейчас я стою и смотрю, как заходит Солнце. Я вижу вас, прочитавших только что мой дневник. Я вижу ваши взгляды, злые и осуждающие. Вы вините меня, проклинаете.

Я не нуждаюсь в этом, до самой смерти я буду помнить детскую обиду в голубых глазах...

Представьте себе весы. Одна их чаша опущена вниз. На ней лежит Любовь, пьянящая и жестокая, дарящая крылья и бросающая в бездну. Любовь. Вторая чаша поднята вверх, и на нее ложится все, что мешает этой Любви. Законы и уставы, запреты и заповеди. Все блага мира, деньги и власть.

Знаете, в чем я уверен?

Весы даже не шелохнутся.

Я снова вижу ваши взгляды. Теперь они полны насмешливого недоверия. Я слышу ваш снисходительный смех.

Я не нуждаюсь в вашем понимании. Мне вас жалко, ибо вы не способны этого понять.

На горизонте умирает Солнце. Умирает, чтобы завтра утром родиться вновь.

Я задумчиво дотрагиваюсь до шеи, чувствуя под пальцами бугорки засохшей крови.

Странное это чувство — смотреть на Солнце и знать, что для тебя оно умирает навсегда.

Молодцов Вячеслав

КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

"Формула жизни": итоги Чемпионата Беларуси

Декабрь для виртуальной Формулы-1, по неофициальной традиции, был богат на сюрпризы и события. Во-первых, 3-го числа прошел заключительный этап сезона 2006-го года, который по накалу и страстям мог претендовать на самую "горячую" гонку года. Во-вторых, неделей позже в уютном минском ресторанчике состоялось торжественное награждение призеров Чемпионата и официальное закрытие сезона. Казалось бы, что непринужденная атмосфера и море поздравлений должны были расслабить пилотов, но нет: администрация огласила грядущие изменения в регламенте соревнования, а гонщики активно обсуждали еще одно крупное мероприятие уходящего года — Кубок Вызова, на котором наши соотечественники должны были выступить 17-го декабря. Увы, но удача была не с нами — белорусская сторона потерпела поражение от более подкованных москвичей (именно Россия стала нашим спарринг-партнером). Однако не будем огорчаться — следуя принципу "любой опыт всегда полезен", мы подведем итоги ушедшего года и попытаемся заглянуть в недалекое будущее Формулы-1 в Беларуси.


Тройка победителей сезона 2006 (слева направо): Александр Кучмель, Константин Баканович, Егор Ермакович

Чемпионат 2006-го года, как и предыдущий, состоял из 19-ти этапов, которые имеют свои точные аналоги в реальной Формуле-1. Для того чтобы стать чемпионом, пилоту нужно поучаствовать в розыгрыше трех Кубков на призы генерального спонсора мероприятия "Лаборатории Касперского": Весеннем (Kaspersky Spring Cup), Летнем (Kaspersky Summer Cup) и Осеннем (Kaspersky Autumn Cup) Кубках. В завершение проводится последняя гонка года (The final Championship race), на которой пилотам и их командам дается последний шанс заявить о себе. Однако в этот раз чемпион Беларуси был известен задолго до начала заключительного этапа сезона — Константин Баканович обзавелся приличным гандикапом и мог не опасаться своего постоянного соперника, Александра Кучмеля (к слову, именно ему досталось золото Чемпионата 2005).

Тем не менее, собравшимся понаблюдать за финалом в интернет-кафе "Союз-Онлайн" зрителям предстояло стать свидетелями удивительных событий. Трасса Spa, расположенная в Бельгии, несла в себе множество опасностей для разгоряченных гонщиков. Первый же старт был сорван массовым завалом на повороте, в результате которого без повреждений не остался практически никто. Проехать 44 круга после столь значительной аварии вряд ли кто-нибудь смог, да и требовалось наказать виновников виртуального ДТП. Ими оказались Андрей Грицак, Андрей Мекта и Иван Поляков — при рестарте троица была размещена позади всех, в самом низу стартовой решетки. Более-менее благополучно миновав опасный поворот, гонщики развернули затяжную борьбу за право войти в тройку лидеров. Однако от такого рвения пострадала техника большинства участников заезда и было принято решение о втором рестарте. Увы, но в нем принять участие смогло лишь семь пилотов; двое из которых (Илья Майер и Вадим Шляхтин) уже через пару кругов стали статистами.

То, что первым пришел на финиш Баканович, не стало неожиданностью этого заезда, зато дали знать о себе новички сезона. Прежде всего, стоит отметить Сергея Походню, второе место и заметный рост мастерства которого не перестает удивлять даже ветеранов виртуальных гонок. Второй сенсацией стал Михаил Ходыкин — он до последнего шел на третьей позиции, но уступил пьедестал почета более опытному Андрею Мекте. Как бы там ни было, но гонка удалась на славу, и многие участники событий поспешили назвать ее самым ярким событием минувшего сезона.

Итоговые места Чемпионата Беларуси 2006 расположились следующим образом: в зачете пилотов со 143 очками первенствовал Константин Баканович, вторую строчку со 118 очками занял Александр Кучмель, а на третьей позиции расположился Егор Ермакович. В командном зачете не было лучше команд Diamond Racing Team (196 очков), K&M SimRacing Formula1 Team (155 очков) и Red Mammoths (106 очков). Искренне поздравляем победителей и желаем всем удачи в следующем сезоне!

В завершение рассказа о королевских гонках мне бы хотелось сказать несколько слов относительно неожиданного (что уж скрывать) решения администрации Чемпионата. Со следующего сезона в белорусском Чемпионате будет не только профессиональная лига, в которой требования к участникам соответствуют высочайшим требованиям Чемпионата Мира ФСР (мирового чемпионата по виртуальной Формуле-1), но и чемпионат, в котором сможет найти себе место любой желающий. Если в высшей лиге запрещена помощь в управлении и ездить без контроллера "руль/педали" просто невозможно, то во второй лиге смогут принять участие и так называемые "клавишники". Конечно, лучшим пилотам Чемпионата высшей лиги перепадают хорошие призы, а во второй лиге пилотам, занявшим место на подиуме, полагаются лишь грамоты и медаль — победителю, но, возможно, со временем и для второго Чемпионата найдутся спонсоры. Таким образом, если вы сидите дома и думаете, что у вас нет шансов тягаться с "профессионалами" — возможно, вы жестоко ошибаетесь. Выше уже упоминался конкретный пример: недавно пришедший в чемпионат новый пилот всего после нескольких недель первых тестов принял участие в своей первой гонке и за десять кругов до финиша шел 2-ым. Справедливости ради стоит сказать, что затем сказалась недостаточная психологическая подготовка и от избытка чувств (после прорыва с 3-го на 2-е место) пилот разбился вдребезги. Но этот факт лишний раз подтверждает, что Формула-1, пусть даже виртуальная, требует от человека напряжения и внимания, а также не дает возможности говорить, что кому-то "подфартило".

Несмотря на то, что развитие Формулы-1 внутри страны проходит успешно, нельзя забывать о международных выступлениях наших гонщиков. Беларусь очень хорошо известна в среде мирового сим-рэйсинга в классе "Формула-1". В былые времена наши пилоты не раз поднимались на подиум мировых чемпионатов. Однако в последнее время в этом плане наступило небольшое затишье — из-за совпадения времени гонок национального первенства с мировым, белорусские пилоты предпочли национальный Чемпионат с живым общением интернет-гонкам (пусть и мирового масштаба). Как уж тут не сказать о том, что в сезоне 2006-го года белорусская команда Dimond, дебютировав в Чемпионате Мира ФСР, в дебютном сезоне заняла 2-е место в Кубке Конструкторов, а лидер команды, португалец Бруно Маркес, стал Чемпионом Мира. Самое интересное, что все это происходило в присутствии команды под белорусским флагом, но при отсутствующих белорусских пилотах. Очень хочется верить, что в следующем сезоне настоящие профессионалы найдут в себе силы и вернутся в Чемпионат мира.

Антон Борисов

Первый регулярный турнир по интеллектуальным компьютерным играм

В минском Интернет-кафе "СоюзОнЛайн" под эгидой Федерации компьютерного спорта с 23 сентября по 23 декабря 2006 года проходил регулярный турнир по интеллектуальным компьютерным играм "Ронгбук Тетрис".

Турнир проводился каждую субботу и воскресенье, начиная с 23 сентября. В соответствии с календарем соревнований, игрок или участник получал право совершить в дни соревнований в Интернет-кафе "СоюзОнЛайн" не лимитированное количество попыток улучшить свой результат — увеличить счет очкам в игре "Тетрис".

Все игроки и участники соревнований (более 30 активных участников турнира) получили именную карточку Интеллектуального игрового клуба "СоюзОнЛайн", фирменный "ник" и могли, регулярно посещая клуб, улучшить свои показатели и достижения и просто приятно провести время в клубе.

В итоге в упорной борьбе победу в Первом регулярном турнире по интеллектуальным компьютерным играм завоевал 20-летний Будник Павел Викторович, студент 3-го курса БГУ факультета "Международные отношения". Павел завсегдатай Интернет-кафе и сразу принял решение принять участвовать в турнире. Помимо тетриса и учебы победитель увлекается web-дизайном, созданием пособий и учебников для начинающих web-дизайнеров.

Второе место завоевала очаровательная 18-летняя Мельникова Надежда Евгеньевна. Надежда учится в Минском филиале Российского государственного социального университета по специальности социальный работник.

Третье место у Новикова Андрея Михайловича, инженера электросвязи 1 категории филиала МГТС, РУП "Белтелеком". Андрею Михайловичу 40 лет, и о турнире он узнал через газету.

Победитель и призеры получили сертификаты Федерации компьютерного спорта и памятные подарки от партнера мероприятия — компании "РОНГБУК".



КЛУБНАЯ ЖИЗНЬ

Подведены итоги Юбилейного первенства Беларуси по компьютерному спорту

В Бресте 9-10 декабря завершились финальные соревнования V Юбилейного чемпионата Беларуси по компьютерному спорту ФКС '2006.

Дисциплины, по которым проводились соревнования:
— "РОНГБУК" CS (5x5);
— UltraPrice.BY WarCraft 3: Dota (5x5);
— "РОНГБУК" WarCraft 3: TFT (1x1);
— "РОНГБУК" FIFA 2006 (1x1);
— UniSatel "ИЛ-2": Штурмовик (2x2) (при поддержке Министерства обороны Республики Беларусь);
— "Лаборатория Касперского" StarCraft (1x1).

В соревнованиях принимали участие более 120 сильнейших белорусских спортсменов старше 16 лет из всех областных центров страны, а также из Жлобина, Бобруйска и Пинска.

Первыми на виртуальных аренах в городе Бресте в Интернет-клубе PLAZMA скрестили шпаги участники командных соревнований в номинации **UniSatel "ИЛ-2": Штурмовик (2x2)**, которая проводилась при поддержке Министерства обороны Республики Беларусь. Соревнования прошли по-военному четко и слаженно. Первое место заняла команда =BY=N1 (Минск), в составе Некрашевича Виталия и Капчигашева Олега. Второе место в этой номинации за командой =КЛИНОК= (Олюшин Алексей, Брест и Малахов Максим, Минск). Третье место в упорной борьбе завоевала команда штурмовиков =BSL=№1, Минск (Матюшкин Дмитрий и Басалыга Андрей).

После этого в дело вступили виртуозы стратегии и тактики, которым предстояло выяснить, кто из них сильнее на полях виртуальных схваток в номинациях "РОНГБУК" Warcraft III: The Frozen Throne (1x1), UltraPrice.BY WarCraft 3: DOTA (5x5) и "Лаборатория Касперского" StarCraft: Brood War (1x1).

В номинации **"РОНГБУК" Warcraft III: The Frozen Throne (1x1)** первенствовали: Баранов Владислав, Минск — 1-е место, Фомин Александр, Минск — 2-е место и Лысухо Юрий, Гомель — 3-е место.

В командной дисциплине **UltraPrice.BY WarCraft 3: DOTA (5x5)** 1-е место заняла команда компьютерного клуба Uta (Толстейко Николай, Валеев Евгений, Феденевич Вадим, Фандеев Вадим, Ясюлевич Антон — все Гродно). Второе место завоевала еще одна талантливая гродненская команда звезд — Stars (Лысов Валерий, Толочко Сергей, Достострой Виталий, Тодрик Александр и Ерофеев Алексей). Третье место у минской дружины — команды компьютерного клуба Stealth (Корниевич Юрий, Павлович Антон, Островко Денис, Баран Вадим, Тарусов Олег).

Комплект наград в номинации **"Лаборатория Касперского" StarCraft: Brood War (1x1)** после проведения финальных соревнований был распределен следующим образом: 1-е место — Плебанович Антон, Минск, 2-е место — Скакун Андрей, Минск, 3-е место — Ванюшин Евгений, Брест.

В спортивной компьютерной дисциплине **"РОНГБУК" FIFA 2006 (1x1)** по виртуальному футболу победу одержал Бахур Алексей, Брест. Почин земляка поддержал Вишневецкий Виктор (Брест), занявший в этой номинации второе место. Последнее место на пьедестале почета досталось Буткевичу Василию из Минска.

И наконец, в самой популярной командной номинации **"РОНГБУК" Counter-Strike (5x5)** не было равных минским командам, оккупировавшим весь пьедестал почета: 1-е место — команда SnG, 2-е место — команда компьютерного клуба Ultimo и 3-е место — команда xXx. Талантливая команда из Витебска pro100.Zodiak завоевала 4-е место. Но этого оказалось мало для того, чтобы по итогам проведения всех дисциплин увести сборную команду Витебска и Витебской области по компьютерному спорту с последнего места в командном зачете первенства.

В итоге места в общекомандном зачете после завершения чемпионата распределились следующим образом:

1-е место — команда МИНСКА и МИНСКОЙ области, 38 очков
2-е место — команда БРЕСТА и БРЕСТСКОЙ области, 19 очков
3-е место — команда ГРОДНО и ГРОДНЕНСКОЙ области, 12 очков
4-5 место — команда ГОМЕЛЯ и ГОМЕЛЬСКОЙ области, 5 очков
4-5 место — команда МОГИЛЕВА и МОГИЛЕВСКОЙ области, 5 очков
6-е место — команда ВИТЕБСКА и ВИТЕБСКОЙ области, 4 очка



ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Привет, новый год! Привет, новые хорошие игры! В праздничные дни так хочется верить, что ВР-парад в 2007 перестанет лихорадить. Помните ведь, как бывало? То с играми недобор, то никакой конкуренции... Неладно что-то с игровым PC-рынком, ой неладно! Впрочем, я отвлекся; встречайте январский "ВР-Парад 2007" по результатам прошлогоднего (декабрь) голосования.

Радует, что пока нет проблем (тьфу-тьфу-тьфу) ни со здоровой конкуренцией, ни с достаточным количеством игр. Любопытно, что почти все игры из десятки — "новички". Впрочем, лидирует далеко не новичок — **Gothic 3** уверенно впереди, несмотря на дыхание в спину соседей по пьедесталу. Соседи — **Need for Speed: Carbon** (неудивительно) и **Dark Messiah of Might & Magic** (снова неудивительно). Очень обидно, наверное, **FIFA 07**: его отставание от экшена Ubisoft определяется единственным голосом. Несколько странно наблюдать многообещающую ролевую игру **Neverwinter Nights 2** на пятом месте, а вот увидеть на шестом "отечественную" RPG **Санитары подземелий**, напротив, приятно. Седьмое место — за подуставшим **Alien Shooter 2**, на восьмом — новичок **Battlefield 2142**. Головокружительно скатилась вниз **Com-pany of Heroes** (опять отставание от предыдущего места всего 1 голос), не менее яростно обвалился общественный интерес и к **В тылу врага 2** — впрочем, игра уже покидает ВР-парад, ей можно;).

Тенденции? Свора новичков круто "задвинула" старичков вниз. Особенно интересно, как будут разворачиваться события в десятке — достойных игр там сейчас предостаточно. Кстати, в этом месяце, как и в предыдущем, ни одна игра своего положения в нашей импровизированной "табели о рангах" не улучшила. Увы и ах.

Не устану напоминать, что на вид следующего ВР-парада можете очень просто повлиять вы сами. Просто заходите на сайт "ВР" (http://www.nestor.minsk.by/vr), просто щелкайте по ссылке в правой колонке-меню, просто отмечайте понравившиеся игры и просто давите кнопку подтверждения — спасибо, ваши голоса учтены! Что именно мы учли и насчитали — в следующем месяце. Хороших игр и нескучного месяца!

Николай "Nickky" Щетько

Место		Пр. мес.	Название	Голосов
1		1	Gothic 3	197
2		–	Need for Speed: Carbon	174
3		–	Dark Messiah of Might & Magic	131
4		–	FIFA 07	130
5		–	Neverwinter Nights 2	123
6		–	Санитары подземелий	116
7	→	2	Alien Shooter 2	95
8		–	Battlefield 2142	89
9	V	3	Company of Heroes	88
10	→	4	В тылу врага 2	81
11		–	Pro Evolution Soccer 6	67
12	V	7	Just Cause	49
13-14	→	6	Call of Juarez	47
13-14	V	12	LEGO Star Wars 2: The Original Trilogy	47
15	V	5	NHL 2007	46
16	V	8	Caesar IV	40
17		–	You Are Empty	38
18	V	11	Defcon	37
19	→	9-10	Dungeon Siege 2: Broken World	29
20	V	15-16	Герои уничтоженных империй	27
21	V	17	В тылу врага: Диверсанты 2	26
22	→	18-19	Ghost Recon Advanced Warfighter	25
23-24	V	21-22	El Matador	24
23-24	→	15-16	Ядерный титбит 2	24
25		–	Дневной дозор	23
26		–	Sid Meier's Railroads	22
27	→	14	Bad Day L.A.	21
28	→	20	Broken Sword: The Angel of Death	20
29	V	18-19	Вторая мировая	17
30	V	24-25	Mage Knight: Apocalypse	11
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ (ГОЛОСОВ ОТДАНО):				**657 (1864)**

→ — исключается из хит-парада; V — спускается
Λ — поднимается; – — новинка хит-парада

КИНО

Наступил 2007, в киношной среде ознаменовавшийся никудышным стартом "Волкодава", а для всех обычных людей — катастрофической нехваткой новогодних атрибутов: снега, да мороза, конечно. У нас же в чарте в связи с массовым уходом тайтлов в декабре небольшие сокращения до ТОП-17, однако это не означает отсутствие сюрпризов.

Нынешние новобранцы дали учуять запах пороха засидевшимся старичкам кино-парада. Очередная серия бондианы с новым личиком Джеймса "Бессмертного" Бонда сразу взобралась на пьедестал. **"Казино Рояль"** досталось 166 ваших голосов. За ним не отстает кипучий, стремительный, обескураживающий **"Адреналин"**, главный соперник Бонда, на его счету ровно 145 поинтов. Разрыв в два десятка для нашего парада довольно большой, но все еще может измениться. А буквально в шаге, в одном голосочке, от второго места отчаянно борется седой пижон **"Хоттабыч"**. Предчувствует скорый уход на пенсию, надо полагать. К фильму Тома Тыквера **"Парфюмер: история одного убийцы"** публика еще таки не остыла, за него стоят спиной 106 человек, а это больше, чем в прошлый раз. Но явный прилив конкурентов стеснил нашего друга на четвертую позицию. На пятом месте отличное кино от Мартина Скорсезе **"Отступники"** — поддержка в 75 голосов. **"Никто не знает про секс"** остается на прежней, шестой, ступенька парада, несмотря на то, что количество незнающих увеличилось до 60 человек. Гламурный **"Дьявол носит Prada"** в прошедшем месяце не воспользовался поддержкой с родных земель, потому также топчется на старой позиции. Восьмое место оккупировал молодежный трэш **"Меченосец"**, за него проголосовали 39 любителей российского комикса. Ровно в десяти очках ниже милая парочка, замыкающая январскую десятку: очередной молодежный хоррор **"Пульс"** и симпатичный аардмановский мультфильм **"Смывайся!"** — двадцать девять человек одинаково любят мультфильмы и ужасы.

За пределами десяти элитных мест ничего экстраординарного не высматривается. Аутсайдеры поднялись вверх благодаря сократившимся немного размерам кино-парада, так что фактически ничего не изменилось. Отмечу лишь двоих новичков: **Elephants dream** не повезло с аудиторией, слишком уж мала, а попадание российского фильма **"Живой"** в чарт сочтем неудачной попыткой оного обогнать конкурентов. На сим прощаюсь и напоминаю, что проголосовать за достойное кино можно на нашем сайте по адресу http://www.nestor.minsk.by/vr/, нажав на ссылку "Лучший фильм месяца".

Берлинский Gosha

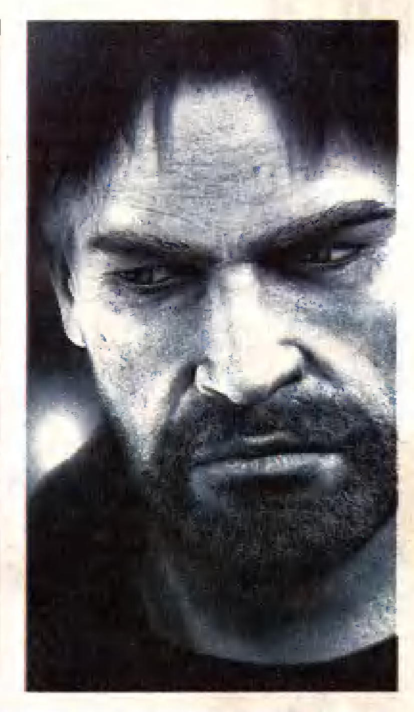
Место		Пр. мес.	Название	Голосов
1		–	Казино Рояль	166
2		–	Адреналин	145
3	V	2	Хоттабыч	144
4	V	3	Парфюмер: история одного убийцы	106
5		–	Отступники	75
6		6	Никто не знает про секс	60
7		7	Дьявол носит Prada	48
8	Λ	10-11	Меченосец	39
9-10	Λ	12-13	Пульс	29
9-10		–	Смывайся!	29
11	Λ	12-13	Сделка с дьяволом	27
12		–	Живой	23
13-14	Λ	19	Лифт	22
13-14		–	Моя супербывшая	22
15	Λ	18	Кочевник	21
16	Λ	20	Образец два	16
17		–	Elephants dream	9
ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛИ				**433**

ОБЗОР

Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent

Все компании-издатели этой планеты верным курсом идут на превращение всех существующих игр в эдакую Санта-Барбару. Каждый год — новая серия-игра. Знамя передовика в этой области, бесспорно, всецело принадлежит Electronic Arts. А за ней бодрым шагом идет французская барышня Ubisoft. И если в играх от электроников мы уже столкнулись с застоем и отсутствием новых идей в сериальных тайтлах (яркий тому пример NFS:Carbon, признанный чуть ли ни худшей игрой серии), то в случае с Ubisoft можно надеяться на выздоровление пациента. И первый шаг к выходу из комы это, несомненно, наш сегодняшний гость Double Agent, четвертая часть игр про "трехглазого" агента из серии Tom Clancy's Splinter Cell.

Жанр: *Stealth-action*
Издатель: *Ubisoft*
Разработчик: *Ubisoft*
Издатели в России: *СофтКлаб*
Похожие игры: *Серия Tom Clancy's Splinter Cell, серия Thief, серия Hitman, Серия Metal Gear Solid*
Количество дисков в оригинальной версии: *1 DVD*
Мультиплеер: *Интернет, локальная сеть*
Минимальные требования: *Windows XP (only), CPU 2.8 GHz, 512 MB RAM, 128 Mb GeForce 6600/Radeon X1300, DirectX 9.0c, 4x DVD or faster, 8.0 GB free HDD.*
Рекомендуемые требования: *Windows XP (only), CPU 3.5 GHz, 1024 MB RAM, 256 Mb GeForce FX 7800/Radeon X1800, DolbyDigital 5.1 and EAX 4.0 compatible Sound Card, 4x DVD or faster, 10.0 GB free HDD.*
Сайт игры: *splintercell.us.ubi.com*



По сравнению с остальными играми, двойной агент совершил не то что шаг, а целый прыжок. Причем не в стелс-элементе (что является главным для игр серии), а в самой концепции. Как вы знаете, теперь главная цель у Сэма — не спасение какой-то там Джорджии, восточного Тимора. Да и теория хаоса ни при чем. Нет, все значительно сложнее. Нам предстоит внедриться в террористическую организацию John Brown Army и не дать ей произвести серию терактов. А чтобы внедрение прошло успешно, Фишера сажают в тюрьму, ну прям как заправского бандита. Сажают, якобы, за убийство человека. И как мы могли узнать еще из релизных роликов, агент третьего эшелона убивает человека, сбившего на машине его дочь. История практически слезу выдавливает, но во всем этом есть один пренеприятный факт. О том, что Сэма специально посадят, о том, что он выйдет на контакт с армией Брауна и станет двойным агентом, мы знали еще задолго до релиза. Это как раз и портит все удовольствие от сюжета. Ролики иногда банально неинтересно смотреть, знаешь все наперед. Что помешало пиарщикам Ubisoft держать язык за зубами, никому не известно. Ведь насколько интереснее стало бы играть, если бы интригу сохранили и после выхода мы бы бросились узнавать, неужто Сэм убийца и как он связался с террористами. Но ничего не вернешь, будем лишь надеяться, что таких проколов с играми от Ubisoft не повторится. Ну и, кроме того, сюжет все же подготовит еще немало сюрпризов. Порой таких неожиданных, что все может перевернуться с ног на голову.





Одной из самых интересных задумок стала как раз таки игра в двойного агента. Теперь на экране отображаются два индикатора доверия. Один индикатор Brown Army, а другой, соответственно, третьего эшелона. Как только доверие уменьшается, члены организации начинают внимательнее наблюдать за вами, относятся настороженнее, а как только индикатор упадет до минимума, то вас и вовсе могут убить. А на индикаторы влияет практически каждое ваше действие. Убили полицейского — запас доверия третьего эшелона подорван, задушили террориста — "соратники" из армии Брауна начнут "приглядывать" за вами. Поэтому постоянно приходится лавировать между двумя организациями.

Но особо трудно, когда необходимо выполнять приказы террористов по убийству мирных жителей. Например, отказавшись стрелять в заложника, вы испортите свой авторитет, но сохраните ему жизнь. Однако ситуация может развиться и по другому сценарию: заложника все равно прикончат, а вам прикажут выполнить еще какую-нибудь грязную работенку. И таких вот моментов по ходу игры вам предложат много, а учитывая, что доверие переходит из миссии в миссию, в каждом случае придется мучительно выбирать, как поступить. Это добавляет в игру еще больше зрелищности, а игрокам — острых ощущений. Кроме того, каждое принятое решение влечет свои последствия, и поэтому сценарий развивается нелинейно.



Но самым волнующим вопросом, несомненно, являются изменения в геймплее. Именно за него, за захватывающий и затягивающий геймплей, и любят серию. Причем, когда вышла первая часть, геймеры были настолько впечатлены, что окрестили Splinter Cell чуть ли не первой стелс-игрой во вселенной, мигом забыв и о воре, и о лысом киллере со штрих-кодом на затылке, и о безглазом клоне Большого Босса в латексе. Так вот, можем успокоить всех фанатов. Геймплей остался тем же, ну, может быть, стал немного упрощенным. Но это скорее наше субъективное впечатление, а как говорил главный опереуполномоченный Гоблин: "на вкус и цвет все фломастеры разные". Так и с двойным агентом — возможно, вам геймплей покажется ни капельки не упрощенным.

Но как бы там ни было, мы все так же стараемся зайти в тень, прячемся за шкафами/тумбочками и подкрадываемся к противникам со спины. Естественно, появилась и парочка новых фишек. Например, теперь вы сможете спрятаться под столом или, скажем, под кроватью и уже оттуда схватить супостата за ноги и "уронить" на пол.

Но наш фаворит — это, безусловно, новая "подводная" фишка. Отныне Сэм может, находясь подо льдом, проломить его и утянуть в воду незадачливого охранника или террориста. Смотрится чертовски эффектно! Хочется повторять и повторять эту процедуру. Подводные миссии, кстати, получились самыми зрелищными.

Ну и естественно, какой шпион без гаджетов, этих милых приборов, с помощью которых можно и дверь открыть и замок кодовый взломать? С ними у Сэма все в полнейшем порядке. В каждой миссии нам придется не одним прибором воспользоваться, чтобы достичь поставленной командованием цели. Особенно приятно, на наш взгляд, смотрится взлом кодовых замков. Выглядит это так. Сэм подключает специальный КПК к замку, и далее у нас есть около 30 секунд, чтобы подобрать код. В это время на экране мелькают четыре колонки цифр, нужно вовремя заметить остановившееся число в каждой колонке и щелкнуть ее. Набираем четыре числа, и, вуаля, код взломан. Возникает полное чувство сопричастности. Новые виды оружия и приборы нам разрешат выбирать в качестве бонуса за каждую миссию.

Управление также на высоте. Кроссплатформенность ни разу не напоминает о себе и можно преспокойно играть, используя клавиатуру и "грызуна", а не бежать в магазин и приобретать геймпад (за исключением, разве что, последней миссии, но и там можно справиться, не обматерив разработчиков).

Не напоминает о себе кроссплатформенность и в графике. Несмотря на то, что Double Agent вышел на каком-то просто неприличном количестве платформ, графика PC-версии хороша. А все благодаря тому, что для каждой платформы разрабатывалась отдельная версия игры. Агент, несомненно, является одной из красивейших игр этого года: высокодетализированные модели персонажей, четкие текстуры, красивые эффекты от дыма и различных газов, а также превосходное освещение. Это и неудивительно, игра создана на движке Unreal 2.5 (который после шаманства и танцев с бубном со стороны Ubisoft местами не уступает третьему). Добавьте ко всему реалистичную физику, за которую отвечает Havok, и превосходную анимацию — и вы получите полную картину местной красоты, и... местных багов. Даже на конфигурациях, соответствующих рекомендованным, игра может ни с того, ни с сего начать тормозить. А ведь такой компьютер стоит дома не у каждого. Винить в этом стоит не самих разработчиков, а китайскую контору Ubisoft Shanghai, которая отвечала за ПК-версию. Их, кстати, стоит выпороть и за глюки с тенями, и за испорченный мультиплеер. В общем, если вы ищете того, кому стоит сказать "спасибо" за то, что эта игра получила лишь 8.0, а не 8.5 и даже не 9.0, то товарищи из Shanghai — как раз эти "кто-то" и есть.

Кстати, зайдя в графические настройки, вы увидите не привычные ползунки и менюшки, а лишь нынешнее разрешение и уровень графики (next-gen или обычная). Правда, покопаться в настройках все-таки дадут — для этого есть специальная кнопка. Но все явно свидетельствует о том, что не далек тот день, когда рейтинги от Windows Vista заменят системные требования, а настройки графики исчезнут как таковые. Порадуют вас и отличные дизайн и планировка уровней. Каждый из них получился неповторим и не похожим на другие. Штатным дизайнерам, несомненно, стоит выразить благодарность.

А уж какой награды достойны композиторы, и подумать страшно. Как и во всех прошлых частях Tom Clancy's Splinter Cell, музыка в игре просто гениальна. Шедеврально, эпохально, захватывающе и драйвово. Можно назвать и даже придумать хоть сотню синонимов, чтобы выразить чувства, которые вызывает местный саундтрек, но и тогда их не хватит. По этой причине, даже если вы не фанат данного жанра, то установить Double Agent стоит ради его музыки. Чтобы узнать, какой она может быть и должна быть в играх. Ну, или хотя бы скачайте пару треков через Интернет. Не отстает и звук. Выстрелы, пальба, грохот и взрывы — все сделано на высочайшем уровне, придраться просто не к чему. Единственное пожелание: чтобы получить все наслаждение от звука и музыки, у вас должна быть хотя бы средняя звуковая карта и хорошая акустика 2.1 или наушники. На дешевых китайских колонках вы особого звучания не получите, и часть игры уйдет мимо вас. Озвучка тоже великолепна, а местным героям свой голос подарило какое-то неприличное количество VIP-персон разной степени "звездности".

А впереди нас ждет свеженанонсированный Splinter Cell: Conviction. Так что в ближайшие полтора года мы от дефицита игр серии Splinter Cell страдать точно не будем. Так что проходим Double Agent (кажется, четвертый уже раз), и надеемся, что Conviction как минимум будет не хуже, а как максимум — совершит революцию в жанре. Сам же "Двойной Агент" революции, может, и не совершил, но, по крайней мере, направил развитие сериала в нужное русло.

Илья Янович,
Антон Костюкевич



РАДОСТИ

Лучшие за последнее время музыка и звук
Захватывающий сюжет, который держит в напряжении до самого конца игры
Почти не изменившийся геймплей, за который мы и любим Splinter Cell
Хорошая графика
Роль двойного агента

ГАДОСТИ

Плохая оптимизация движка
Неоправданно высокие системные требования
Убитый китайцами мультиплеер

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Если вы любитель стелс-экшенов и/или фанат серии Splinter Cell, то вопроса "играть или нет в Double Agent" перед вами не должно стоять. Конечно же, играть. А если решили только познакомиться с этим жанром, то вы сделали правильный выбор. Лучшей игры для этой цели не найдете. Ну, а уж если вы с сериалом знакомы, но его, к сожалению, не полюбили, Двойной Агент — хороший шанс изменить свое мнение. Рекомендуется всем и в неограниченных количествах

ОБЗОР

Полный привод: УАЗ 4X4. Off-road по-русски

Начало на стр. 17

Ассортимент автомобилей, понятное дело, был изначально ограничен маркой УАЗ. Зато все "железные кони" лицензированы, а в процессе их "виртуализации" принимали участие специалисты Ульяновского автозавода. С одной стороны, четыре автомобиля — это мало, с другой — нам больше и не понадобится. Да и поездить на всех машинах за одно прохождение игры навряд ли удастся, учитывая экономическую модель игры. А она состоит из двух пунктов. Пункт первый — деньги (куда ж без них?), если точнее, доллары США. Пункт второй — бонусные очки. И то и другое зарабатывается — вполне логично — в гонках, только разными путями. Платежные средства, как повелось, перебираются в карман игрока после удачного заезда: заняли место в первой тройке — получили соответственную награду. Бонусные очки же собираются в процессе заезда под прямым руководством игрока: на трассе/карте разбросано определенное количество особых "пирамидок" (или "флагов", как называют эти артефакты сами разработчики), которые, как несложно догадаться, и придется коллекционировать. Чем сложнее до "флага" добраться, тем больше в нем запрятано очков — не первой свежести, но грамотный ход разработчиков, призванный заставить ездока не всегда искать самый простой маршрут.

И дензнаки, и бонусные очки пригодятся для тюнинга нашего транспортного средства. Набрали требуемое количество очков — откроется новая деталь, за которую нужно будет выложить определенную сумму (если, естественно, она у вас имеется, вкупе с желанием). Тюнинг довольно "линеен", т.е. огромного ассортимента запчастей вы не увидите, однако — поверьте на слово — практически каждый шаг "апгрейда" вашего автомобиля на езде еще как отразится. Кроме этого, для каждого автомобиля есть несколько вариантов комплексного улучшения.

Понадобятся сбережения и для ремонта покореженного УАЗика. Ни в коем случае не игнорируйте повреждения: поведение автомобиля на дороге будет зависеть и от них, порой очень даже сильно. Плюс ко всему, вашего металлического питомца в близком к коме состоянии попросту не выпустят на трассу. Правда, иногда заработанных в заезде денег едва хватает, чтобы покрыть расходы на ремонт после этого самого заезда, так что будьте аккуратны и бдительны, иначе рискуете остаться с пустым виртуальным кошельком и разбитым в хлам — и, соответственно, непригодным для езды — УАЗиком. Иметь порядка тысячи у.е. про запас для внепланового ремонта не помешает — вы сами в этом убедитесь.



Дороги нет. Без дураков

— Вот, знакомься, это — Кузьмич, некто вроде нашего гида. Душа компании, гроза бездорожья и признанный знаток российской глубинки. Сейчас тебя темного просвещать будет.

Очень приятно.

— Значит, так. Времени у нас мало, объяснять все буду быстро. Сразу говорю: тут не город, лучшее покрытие, которое тебе попадется — гравейка. Худшее... хм... Сам увидишь, в общем...

На выбор — пять видов заездов. Советую начать с триала. Едешь себе потиху, через камушки перелазишь, на горочки карабкаешься, болота бороздишь — в общем, познаешь прелести неровного ландшафта и фантазии матушки природы. По бокам столбики увидишь, вот между ними и проезжай. Только аккуратнее: наши ребята замучались их расставлять, так что за расхлябанную езду лишишься бонусных очков.

Потренируешься на триале — можешь себя и в спринте попробовать. Там уже повеселее будет: несись себе по кочкам на всех парусах, насколько тебе это маршрут позволит, конечно. С дороги смотри не сбейся: столбиков у нас дефицит, местами стоять они будут далеко один от другого. Уложишься в нужное время — победишь. А на нет — и суда нет.

Будешь молодцом — узнаешь, что такое фрирайд, он же вольный заезд. Будет у тебя немного времени для изучения местности и коллекционирования бонусных очков. Делай, что хочешь, в общем.

Дальше — сложнее. Два похожих вида: трофи и ориентирование. Суть: отмечаешься на контрольных пунктах. В трофи особо развернуться не получится, проезды кое-где заблокированы, да и пункты нужно в определенном порядке проехать. Ну, а в ориентировании хоть по лесу круги нарезай, никто держаться дороги тебя заставлять не будет. А еще тебе ночью доведется поездить — вот уж где повеселишься на славу!

А карта?

— А с картой любой дурак выиграть сможет, хотя... один раз — перед стартом — тебе ее покажут для ознакомления. Так что на тебе компас. Если мозги на месте, то справишься. Ну, для особо одаренных в режиме ориентирования над контрольными пунктами будут воздушные шары парить — там и разберешься. Если будет желание — можешь одну трассу хоть по сто раз проходить, заодно и лишнюю копейку подкопить сможешь, и очков бонусных заработаешь. Ну, а как созреешь — будем по другим краям кочевать. Был на Байкале, а? А в тайге?



Ну, хоть в Карелии на байдарках плавал? Нет, говоришь? Ничего, скоро побываешь. А потом мы тебя и на Камчатку утянем: красиво там, аж жуть!

И еще парочка полезных советов. Будь внимательнее. Пропустить нужный поворот или с пути сбиться — раз плюнуть, а вот потом дорогу найти целая проблема. Если совсем заплутаешь — тебя на трассу вернут, но забросят далеко назад и временем накажут. Свалишься в речку или перевернешься — то же самое. И еще из основного: знаешь, что такое пониженная передача?

В общих чертах.

— Так вот, пониженная передача сильно сбрасывает скорость и не дает разогнаться, зато проходимость и тяга в разы вырастают: можешь чуть ли не по отвесной стене карабкаться. Не гнушайся использовать эту возможность: она тебя не раз выручит. Можно еще полный привод отключить, но толку от этого практически никакого. Разве что если забуксуешь, может пособить. Все понял?

Так точно. Полный вперед.

После того, как поиграете в "Полный привод", вы поймете, что ругать наши дороги было [бы] слишком строго с вашей стороны. Здесь вы будете искренне рады каждому более-менее ровному участку пути. С другой стороны, мало какая другая игра может предложить вам чуть ли не на цыпочках двигаться по узкому горному серпантину, буквально на ощупь нестись через густой лес или пересекать вброд ручейки и речушки.

"Полный привод" не щадит игрока. Во-первых, если вы "казуал", не берите руль виртуального УАЗика в руки: игра сложна, и для укрощения ее строптивого характера потребуется очень много терпения, времени и сил. В опциях присутствует два режима физики поведения автомобиля — "аркада" и "симулятор". На деле они мало чем отличаются друг от друга, разве что последний сделает сложность чуть более высокой; но и "аркада" спуску вам не даст, будьте уверены. Средняя полоса — а именно с этого региона нам предстоит начать турне по русской глухомани — по сравнению с той же Камчаткой покажется вам автобаном с идеальным покрытием. Кроме того, прохождение трассы может запросто отнять у вас десяток-другой минут: скорость больше сорока-пятидесяти км/ч развивать будет получаться редко.

Во-вторых, "Полный привод" ошарашивает игрока своими чертовски привлекательными пейзажами. Если у вас хорошая конфигурация — непременно ставьте настройки графики повыше. Художники постарались на славу, и благодаря их трудам прелести дикой местности предстанут перед вами во всей своей красе. Цветочки родных лугов под колесами, гейзеры Камчатки, карельские березы и огромных размеров булыжники Байкала — все включено. Кстати, все эти чудеса отрабатываются движком от польских разработчиков Techland, который использовался в Xpand Rally.

А вот в плане физики "Полный привод" хромает на два колеса. Да, автомобиль ведет себя довольно реалистично, для модели повреждений место также нашлось, только интерактивность очень слабенькая и крайне избирательная: например, один дорожный знак сбить можно, а другой — совершенно идентичный — нельзя. Вдобавок, следы от грязи остаются только на определенных местах, а корпус и колеса УАЗика периодически проваливаются в кусты и землю соответственно. Может доставлять некоторые неудобства и камера, иногда прячущаяся за листву и стволы деревьев, однако это уже специфика игрового процесса, а не недоработка разработчиков.

Думается, многих опечалит факт, что в одиночной игре соперников нет как таковых. В роли единственного оппонента выступит автомобиль-"призрак", обозначивающий лидера гонки, а перед началом заезда вашему вниманию предложат таблицу времени прохождения на первые три места. В принципе, это и понятно: дороги и без того узкие, два УАЗика на них попросту не поместились бы, а забавы с таранами принесли бы только раздражение. Зато есть мультиплейер, в котором вы сможете посоревноваться почти во всех режимах заездов не с ИИ, а реальными товарищами.

Звук достаточно беден, но что может быть приятнее для ушей настоящего покорителя бездорожья, чем рев мотора и звон разбитого о вековую сосну лобового стекла! Музыкальный ряд большим количеством треков не отличается и жанрово ограничен русским роком, поп-роком и подобием эмбиента. Зато можно интегрировать в игру собственный Winamp'овский плей-лист — отличная, на мой взгляд, функция.

И наконец, еще один удачный момент "Полного привода" — повторы. В режиме их просмотра игрок волен выбирать разнообразные эффекты и ракурсы камеры — и при наличии чувства прекрасного простой replay может преобразиться в динамичную документальную короткометражку.

P.S. На момент написания обзора разработчики выпустили для "Полного привода" несколько весьма полезных патчей (последний — 1.2.1, настоятельно советую заглянуть на сайт игры для ознакомления со списком изменений и т.п.). "Заплатки" не только устраняют мелкие дефекты в физике и улучшают производительность, но и добавляют парочку "призовых" модификаций легендарного УАЗика.

Павел "barney" Брель

РАДОСТИ

Захватывающие дух пейзажи и неплохая графика

Атмосфера славянского офф-роуда

Хорошо реализованная функция повторов

Подогреваемый игровым процессом азарт

Грамотный тюнинг

Занимательное дизайнерское решение меню, заставок и роликов

ГАДОСТИ

Местами слишком высокая сложность

Требующая доработки физика

"Пробелы" в моделях деревьев при низких настройках графики

ОЦЕНКА

8.0

ВЫВОД

Интересная игра, принесшая свежий ветер в задымленный "опопсевшим" стритрейсингом воздух. В разработке принимали участие настоящие профессионалы офф-роуда — и игропроцесс получился увлекательным, несмотря на невысокие скорости и приличную продолжительность прохождения трасс. Из достоверных источников стало известно, что Avalon Style Entertainment уже подумывает над выпуском адд-она. Хотелось бы, чтобы в потенциальном дополнении УАЗ не проколол шины и не изменил себе — мужественному, харизматичному и такому "нашему"

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Регистр. свидетельство № 1411, выдано Госкомпечати РБ 16.11.99 г.

Подписной индекс 63160 (индивидуальный), 631602 (ведомственный).

Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-443. Тел./факс (017) 234-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 234-67-90.

Отдел распространения (017) 2893713.

Адрес для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

E-mail: vr@nestormedia.com.

Шеф-редактор Марина Бирюкова.

Компьютерная верстка Александра Воронецкого.

Подписано в печать 10.01.2007 г. в 18.00. Тираж 28 271 экз. Цена договорная.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. Заказ № 105.



Январь
пн 1 8 15 22 29
вт 2 9 16 23 30
ср 3 10 17 24 31
чт 4 11 18 25
пт 5 12 19 26
сб 6 13 20 27
вс 7 14 21 28
Февраль
пн 5 12 19 26
вт 6 13 20 27
ср 7 14 21 28
чт 1 8 15 22
пт 2 9 16 23
сб 3 10 17 24
вс 4 11 18 25
Март
пн 5 12 19 26
вт 6 13 20 27
ср 7 14 21 28
чт 1 8 15 22 29
пт 2 9 16 23 30
сб 3 10 17 24 31
вс 4 11 18 25
Апрель
пн 2 9 16 23 30
вт 3 10 17 24
ср 4 11 18 25
чт 5 12 19 26
пт 6 13 20 27
сб 7 14 21 28
вс 1 8 15 22 29
Май
пн 7 14 21 28
вт 1 8 15 22 29
ср 2 9 16 23 30
чт 3 10 17 24 31
пт 4 11 18 25
сб 5 12 19 26
вс 6 13 20 27
Июнь
пн 4 11 18 25
вт 5 12 19 26
ср 6 13 20 27
чт 7 14 21 28
пт 1 8 15 22 29
сб 2 9 16 23 30
вс 3 10 17 24
Июль
пн 2 9 16 23 30
вт 3 10 17 24 31
ср 4 11 18 25
чт 5 12 19 26
пт 6 13 20 27
сб 7 14 21 28
вс 1 8 15 22 29
Август
пн 6 13 20 27
вт 7 14 21 28
ср 1 8 15 22 29
чт 2 9 16 23 30
пт 3 10 17 24 31
сб 4 11 18 25
вс 5 12 19 26
Сентябрь
пн 3 10 17 24
вт 4 11 18 25
ср 5 12 19 26
чт 6 13 20 27
пт 7 14 21 28
сб 1 8 15 22 29
вс 2 9 16 23 30
Октябрь
пн 1 8 15 22 29
вт 2 9 16 23 30
ср 3 10 17 24 31
чт 4 11 18 25
пт 5 12 19 26
сб 6 13 20 27
вс 7 14 21 28
Ноябрь
пн 5 12 19 26
вт 6 13 20 27
ср 7 14 21 28
чт 1 8 15 22 29
пт 2 9 16 23 30
сб 3 10 17 24
вс 4 11 18 25
Декабрь
пн 3 10 17 24 31
вт 4 11 18 25
ср 5 12 19 26
чт 6 13 20 27
пт 7 14 21 28
сб 1 8 15 22 29
вс 2 9 16 23 30
2007
виртуальные
радости